TODAS LAS NOVEDADES: SPLINTER CELL CONVICTION \star MONSTER HUNTER TRI \star KINGS BOUNTY \star DEAD TO RIGHTS \star COMMAND & CONQUER 4 \star DAWN OF WAR II: CHAOS RISING \star SILENT HUNTER V



¡AVANCE EXCLUSIVO!

TEST DRIVE UNLIMITED 2

¡Te lo enseñamos todo

¡AVANCE EXCLUSIVO!

Alma regresa a tus peores pesadillas

¡ÚLTIMOS DETALLES EN EXCLUSIVA!

GRY515

El shooter más espectacular de todos los tiempos da el salto a las consolas JUEGOS... MAFIA 2

PRINCE OF PERSIA

FORMULA 1

SKATE 3 NIER

SPLIT SECOND

DEMENTIUM II

iSORTEOS!

5 DISCOS DUROS PARA XBOX 360

...de 250GB y muchas más sorpresas...

¡AVANCE EXCLUSIVO!

No te pierdas lo nuevo de Peter Molyneux



1 DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS

XTRALIFE.

BED

Ch.



ASÍ QUE ¿QUIERES SER UN LUCHADOR?





RESÉRVALO AHORA. A LA VENTA EL 28 DE MAYO



PlayStation. 🤲















ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO Director General Publicidad: ALEIANDRO DE VICENTE Director General: LUIS ENRÍOUEZ

Director General Editorial: PEDRO I. RAMÍREZ Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR

David Sanz Verjano - dsanz@unidadeditorial.es

COORDINACIÓN

- Gustavo Maeso (Coordinación de Redaccion, PlayStation) gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Chema Antón (Coordinación de Redacción, Wii y DSi)

REDACCIÓN / COLABORADORES

- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportaies)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías y Blog Oficial) david navarra@unidadeditarial es
- David Coballero (Wii y DSi)
- Jaume Esteve (Blog oficial) Rebeca Saray y Mauro (Fotografia)
- Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), Sara Borondo, John Tones, Akihobara Blues, Txema Marin, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Jovier Artero, José Luis García Guerrero (Ocia), Juandi "Keitoro", Diego Alberto Fernández, Natolia Muñoz

DISENO

Sol García - mgsonchez@unidadeditoriol.es Duardo - (diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE

- David Navarro Blázquez david.navarro@unidadeditorial.es
- Sol García masanchez@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD

Director Comercial: I-scir. Zali alla Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina E equinas Responsable de Producto: Jos. A.f lufwe-Calero (inc-amunoz@unidadedit rrial-s) Tel 91 443 55 53 Coordinación: 14º Trinida 11 lartín ffr 91 443 57 54

Delegado: Gerardo i fanvique 94 47? 91 10 Vizcaya: Juni Lui. Gonz⁴ 2-4 duiza C4 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pabl Fernade.2 Galiano 94 231 % 73 Navarra/Rioja: iñaki Fica (1473 91 10 Aragón: A) No Car Lanil 975 T 940 F 4 Galicia: José Carrera rugo 1900 22 91 28 Dani I Fankov (Coruin) 301 20 - 300 Castilla y León: Ana Luquero 4.3 12 17 00

Andalucía: Delegado: Fafael Martín 95 4 4007 21 Sit e Torres Cerulles Levante: Delegado: Manuel Huerta 10 337 93 27

Cataluña: Delegado: Cristina 1 on qual 93 227 67 11 Eduard Carcaré Baleares: Delegado: lose María Conrado 371 75 75 30 Internacional: Katja Netus 31 44 155 24 Juan Jerdán

Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador, Director de Producción: Fernando Gil, Director de Distribución: Pedro Alonso, Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Elemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR OUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrld 2010. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo nI en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI ATT FIPP

C Unidad Editorial, Revistas S. L. U. 2010 y Marca Player no se hacen responsables de las opiniones expresadas por sus colaboradores v/o columnistas.

Editorial



VOTAMOS POR MIYAMOTO LY TÜ?

ESDE QUE CONOCIMOS DE PRIMERA MANO DE LOS ARTÍFICES DE ESTA FANTÁSTICA IDEA -GAMELAB- NUESTRA ILUSIÓN ERA APOR-TAR NUESTRO PEQUEÑO GRANO DE ARENA. El hecho de que alguien se plantee presentar al bueno de Shigeru Mivamoto para el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades es, ya de por sí, digno de mencionar y apoyar.



MIYAMOT

Y es que si hay alguien en el mundo de los videojuegos que merezca ser el primero o uno de ellos en entrar en ese selecto club de personas capaces de cambiar el mundo con su trabajo en un campo específico, ése es Miyamoto. El sumario de la categoría en la que se ha presentado la candidatura ya muestra la importancia del galardón: "Será concedido a la persona, institución, grupo de personas o de instituciones cuya labor creadora o de investigación represente una aportación relevante a la cultura universal en esos campos".

Pues bien, sólo hay que ver qué ha significado para la cultura universal creaciones como Donkey Kong, Super Mario Bros. o The Legend of Zelda-v mejor no meternos en cifras de ventas del conjunto de sus títulos, porque nos podría dar un mareo-. Y, por supuesto, Wii. Sí, esa consola que muchos aborrecieron durante mucho tiempo, pero que ha sido el espaldarazo definitivo para abrir el mercado de los videojuegos a todo el mundo -un camino que ya comenzó a trazar Sony con su serie SingStar, las cosas como son- y que ha cambiado el modo de jugar de millones de jugadores en todo el mundo y las estrategias de desarrollo de todos los actores del mercado. Y ahí tenemos ya en el horizonte Move y Natal, el futuro de lo que un día este genio vislumbró con la por entonces llamada Nintendo Revolution.

En definitiva, hoy más que nunca los videojuegos son cultura, forman parte de la sociedad y son objeto de estudio en todo el mundo, son criticados y alabados, son usados por la Medicina y la Educación. Y todo esto se lo debemos, en parte, a este hombre.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES







Busca Marca Player en Facebook y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!



www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO: erdirect

BLOG EL MUNDO PLAYER: http://www.elmundo.es/blogg/elmundo/mundoplayer/

TRUCOS

El Equipo



Gustavo Maeso

Crysis 2 nos gusta, y nos gusta mucho. ¿A quién no? ADORA: Que se acerca el E3 y ya se nota.

ODIA: Los 'abrefáciles' que son de todo menos fáciles.



Chema Antón

He perfeccionado mi receta de torrijas radiactivas! ADORA: El sol y la brisa en Fuerteventura ODIA: Perderme el partido del siglo en el Bernabéu.



Juan 'Xcast'

A punto de tomar el sol en Santa Mónica. ADORA: Las tardes soleadas ODIA: Esperar, así

en general.



Lázaro 'Doc'

Mitad hombre (por la estatura) Mitad măquina (recreativa). ADORA: Que su casa empiece a parecer un salón recreativo. ODIA: No tener sitio para más de tres pinballs.



Sol García

Cuando veas las barbas del vecino quemar ponte peluca. ADORA: Mi fuera borda y mi vestidor. Te lo juro por Snoopy. ODIA: Los boquerones en vinagre sin vinagre.



'Duardo'

Yo me hice periodista para

ADORA: Los diamantes rojos de Runes of Magic.

ODIA: Esperar mucho para Cataclysm



Mario 'Artista'

Desde la costa Asturiana, con amor v mucha sidra. ADORA: Relajarse escuchando a lona's Brothers. ODIA: Quedarse en blanco, sin inspiración.



David Navarro

Propuesta que toda la redacción se deje bigote. ADORA: El principio de God Of War III

ODIA: Que nadie quiera dejarse bigote.



CONTACTA CON NOSOTROS!



20 NOTICIAS

MIYAMOTO, AKIHABARA BLUES, Las últimas noticias

58 CONCURSOS

Participa en nuestro concursos.

126 DESCARGAS

Dragon Age El despertar, Perfect Dark, Zombie Panic...

128 TRUCOS

Convertimos lo difícil en fácil.

130 MÓVILES

Ea Mobile lanza un catálogo 'enorme' para iPhone.

132 HARDWARE

Todo tipo de aparatejos para tu gusto y disfrute.

134 COMUNIDADES

¡Busca la tuya!

142 GUÍA DE COMPRAS

¡Yo no soy tonto!

Everquest II

El abuelo de los juegos online se actualiza, otra vez, con su. sexta expansión. Además, te descubrimos un nuevo MMORPG gratuúito genial: Allods Online.









MARCA PLAYER Nº 20 MAYO 2010

EN PORTADA

10 Crysis 2

REPORTAJES CENTRALES

- Historia de los videojuegos: Los años 80
- 50 Fable III
- Estudios Españoles

AVANCES

- 64 **F.3.A.R.**
- 68 Mafia 2
- 72 Príncipe de Persia: Las Arenas Olvidadas
- 76 All Points Bulletins
- 80 Test Drive Unlimited 2
- 82 F1 2010
- 84 Sin & Punishment
- 86 **Skate 3**
- 88 Split/Second
- 90 Alpha Protocol
- 92 Railworks
- 93 Toy Story 3
- 94 Dementium II
- 95 3D Dot Games Heroes
- 96 Nier

ANÁLISIS

- 98 Splinter Cell Conviction
- 102 No More Heroes 2
- 104 King's Bounty: Armored Princess
- 106 Monster Hunter Tri
- 108 Copa Mundial FIFA Sudáfrica 2006
- 110 Dead to Rights: Retribution
- 112 Command & Conquer 4
- 114 Silent Hunter V
- 115 Super Street Fighters IV
- 116 Alicia en el País de las Maravillas
- 117 Pokémon HearthGold & SoulSilver
- 118 Dawn of War 2: Chaos...



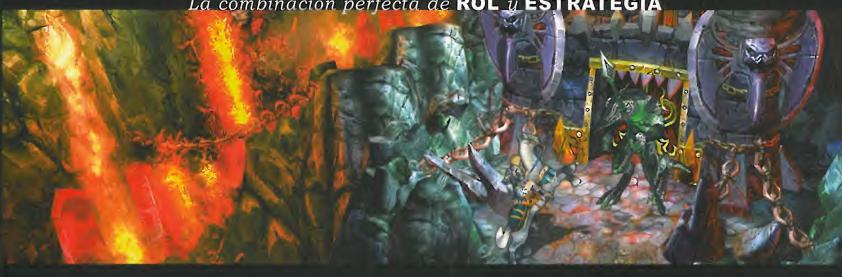
Totalmente en 🚃 ESPAÑOL

ARMORED PRINCESS

Todos los juegos Premium en 🍣 FXINTERACTIVE.COM











CONSIGUE TESOROS Y LOGROS QUE TE HARÁN MÁS PODEROSO



200 PERSONAJES Y ENEMIGOS: DRAGONES, ORCOS, DEMONIOS...



MANUAL, MAPA DE JUEGO Y GUÍA DE GUARDIANES YA A LA VENTA
por sólo

9′95€

INTERACTIVE COM



ILA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE LUCHA!

"Adictivo y una puesta en escena superior a la media"

Vândal

"Nos encontramos ante un título extraordinario"





























Solve Winoff TZ | dfblk of hip to Blow of Long. TRAD. TST | VeB | Developed | ksof long. Cost | long. Tradity | Solve | Solve

La invasión alienígena es una realidad. El mundo está perdido. Nueva York ha sido destruida y abandonada. ¿O no?



Viajamos a la Gran Manzana para descubrir, en rigurosa exclusiva, la secuela de Crysis, aquel título de PC que nos fascinó por su apartado técnico. Ahora llega con nuevo motor gráfico y con su esperado asalto a las videoconsolas.

I pasado día 6 de abril, a eso de las nueve de la noche, las pantallas luminosas de Time Square mostraban a los neoyorquinos, en primicia, el primer trailer oficial de Crysis Z. En las imágenes, acompañadas por una lacónica versión del famoso tema 'New York, New York', podía verse lo que quedaba de una ciudad casi devastada, en la que toda la población civil ha sido evacuada de forma repentina ante una inminente invasión alienigena. La Quinta Avenida tiene un aspecto devastador y entre los escombros se aprecia un super soldado, equipado con un traje futurista, que asiste a la matanza por parte de los alienígenas de una decena de soldados del ejército, entre explosiones y gritos. "New York, New York", acaba la canción

Casi con la misma cara de asombro que los neoyorquinos que atestaban Time Square a esa hora, nos quedamos nosotros en la presentación de *Crysis 2* que tuvo lugar unas horas antes en un hotel de la Sexta Avenida. Allí tuvimos ocasion de

ver una extensa demo de este juegazo que llegará a finales de año para PC, Playstation 3 y Xbox 360. Todavía hoy, tres años después del lanzamiento del primer juego (que sólo apareció para PC), todos los aficionados seguimos teniendo a Crysis como uno de los títulos con mejor apartado gráfico que han visto nuestros ojos. Y aquella obra maestra visual fue creada por obra y gracia de los chicos de Crytek, que mostraban así al mundo el poder del potente motor gráfico creado por ellos, el CryENGINE 2. Ahora, el mismo equipo de desarrollo se ha sacado de la manga la versión 3 del CryENGINE, y están preparando la secuela para que ofrezca el mejor apartado técnico visto hasta la fecha en tres plataformas, el PC y las consolas de nueva generación.

PARRETTA

En el primer juego, para todo aquel que no haya tenido ocasión de probarlo, nos metiamos en la piel de un soldado equipado con un súper traje (el NanoSuit) que le otorgaba unas potentes habilidades. La trama nos colocaba en una isla tropical, en 22



el mar de Filipinas, rodeados del ejército norcoreano que parecia guardar un poderoso secreto. El secreto era el impacto de una increíble tecnología alienígena en la isla que al final nos terminaba explotando en la cara: Ciencia ficción, acción bélica y conspiraciones geopolíticas en medio de una paradisíaca isla donde teníamos libertad total de movimientos. Aquella isla casi real, recreada a la perfección hasta en sus mínimos detalles, se cambia ahora por un impresionante entorno urbano, nada más y nada menos que la ciudad de Nueva York. Sobre este cambio radical de escenario tuvimos ocasión de preguntar al director de arte del juego, Frank Kitson, que nos contaba: "después del lanzamiento de Crysis, de inmediato comenzámos a pensar en Crysis 2 y sobre si queríamos mantener la ísla

Los aliens recuerdan a los de la primera entrega, pero también han cambiado

original o trasladarlo a un entorno completamente nuevo. Al final, decidimos ofrecer una nueva experiencia a nuestros jugadores y por eso hemos elegido Nueva York. La ciudad que nunca duerme es el escenario perfecto para la secuela de *Crysis*, Toda la historia del primer juego se centró en la isla y la conspiración del gobierno, así, todo fue bastante limitado en un

CRYENGINE 3

"Hemos logrado una belleza catastrófica"

Frank Kitson nos habla de las maravillas que están consiguiendo con el nuevo motor gráfico de Crytek "estamos tratando de captar una especie de belieza catastrófica. Un drama épico humano en el marco de una de las ciudades más reconocibles del mundo. Tratando de evitar los clichés obvios de sólo representar el catastrofismo, se utilizó el poder de CryENGINE a para conseguir una hermosa luz moteada natural y una realidad estilizada y elegante. Esto, además, lo hemos compensado con una paleta de colores ácidos que soporta perfectamente el drama de una invasión alienígena. El efecto de la luz reflejada rebotando en la piedra y el ladrillo es unico. Concientos de fotos y numerosas pruebas de iluminación creemos que hemos sido fieles a la apariencia de Nueva York."







sentido local. Básicamente, casi nadie del resto del mundo se vio afectado por la catástrofe, pero, por supuesto, cuando la gente dejó la isla tras el Big Bang en el final del juego, comenzaron a difundir rumores sobre ella. Así, el siguiente paso lógico era, estaba claro, que todo iba a trasladarse a los centros de población más grandes del mundo. Naturalmente, esto nos ha llevado a elegir Nueva York."

Y, desde luego, el entorno urbano le sienta al juego que ni pintado. En la demo que pudimos ver asistimos a





EL NUEVO NANOSUIT

Nos probamos el nuevo 'súper-traje'

iuego en Nueva yark que el nuevo NanoSuit 2 era uño de los tres elementos fundamentales de juego protagonista de esta secuela (no sabenos si volverá Nomad, el héroe de la primera entrega) parece que cobra nuevas bondades, puchas.

tunio veis, su nigevo diseño ya és toda una sopresa y, como siempre, nos dotará de habilidades propias de un superhéroe, al menos mientras dura su carga enérgetica. A los ya conocidos potenciadores de escudo, velocidad, fuerza e invisibilidad se le añade un nuevo modo tádtico. Este modo viene a ser una mejora de los conveisar o en primer título se se activa nos dermite observar a cualquier distancia, pero también escuelar los objetos, detección de presencia organica, modo de acabar con objetivos concretos, etc. Y lo mejor, es que ahora el menú del Nanosuit no aparece en medio de la pantalla ni para la acción.











El NanoSuit 2 es el verdadero protagonista del juego y Crytek se ha dejado la piel en mejorarlo arsenal (escopeta, ametralladora, lanzagranadas...). El juego sigue siendo un sandbox, como el primero, pero el entorno urbano de Nueva York permite que la libertad de movimientos ahora se expanda en el plano vertical Nathan Camarillo, productor del juego, nos habla sobre ello: "en general, una ciudad ofrece muchas más oportunidades de juego vertical que una selva. El jugador puede saltar entre diferentes plantas o sobre autobuses o camiones, y bajar hasta los cráteres y grietas en las calles de la ciudad y saltar de un edificio a otro. El jugador tiene mucha más movilidad y puede cambiar su posición con más frecuencia. Esto significa que tiene mucha más libertad para elegir sus estrategias y atacar a alguien desde arriba y as obtener una ventaja".

Tras eliminar a los soldados nos muestran otro pedazo de la demo, donde los aliens hacen una entrada espectacular. Son lanzados en capsulas sobre la ciudad y cuando aparecen de entre los escombros acrib<u>illan a los</u>

No hay edificios muertos, todo se puede explorar... y destruir

soldados sin ninguna piedad. Acabar con ellos no es nada fácil y aquí se nos muestra el sistema de coberturas que ahora tiene el juego. En la ciudad hay muchos lugares donde cobijarse del fuego enemigo y ahora esto es vital. Aunque, eso si, hay que tener en cuenta que todo es destructible y nuestra cobertura puede volar. Un espectáculo que nos quita el afiento y que termina con un alien enorme activando una especie de superarma nuclear que deja K.O. al protagonista. Bestial.

Camarillo acaba asegurando que "Crysis 2 tendrá el estilo de juego que hizo tan popular a Crysis 1 en un entorno urbano único, envuelto en una gran historia de ciencia ficción. Queremos crear un juego que sea tan divertido de jugar, como lo es para nosotros desarrollarlo". Una buena declaración de intenciones.





Todo está construido al detalle, desde un edificio hasta el impacto de una bala en una pared de ladrillo



JUEGOS EN LA GRAN MANZANA

La ciudad que nunca duerme ha inspirado a artistas de todas las disciplinas, desde Woody Allen al mundo del pixel.

ueva York es el escenario perfecto para casi cualquier cosa, por eso ha sido el escenario elegido por cientos de películas, cómics, obras de teatro, obras plásticas y, como no, videojuegos. Los chicos de Crytek admiten que no son los primeros en recrear la Gran Manzana en un

videojuego, aunque prometen presentaria de una forma nunca antes vista, y tampoco les importa admitir las influencias de películas como "Cloverfield" y "El Día Después de Mañana"

Y es que desde las aventuras de Sam & Max, o el ochentero Freddy Hardets en 'Manahattan Sur', pasando por las innumerables entregas de 'Spiderman' (por razones obvias), las calles, y sobre todo azoteas, de Nueva York son terreno conocido para los fans de los videojuegos. Es casí como 'jugar en casa'. Aquí algunas de las últimas propuestas neoyorquinas:



ALONE IN THE DARK Un Central Park de lo más siniestro

a mítica saga de videojuegos de terror Alone in the Dark quiso dar el salto a la nueva generación de consolas hace un par de años con una entrega muy especial. Así, a sus desarrolladores se les ocurrió ambientaria en la ciudad de Nueva York, pero sobre todo, en Central Park. El enorme parque está lleno de lugares fascinantes, de misterios y leyendas y, desde luego, por la noche no es un lugar para visitar. La idea era muy buena pero algunos problemas con su jugabilidad dejaron esta recreación casi metro a metro del gran parque neoyorquino en una experiencia algo sosa.

PROTOTYPE Manhattan de andar por casa

na de las sorpresas del pasado año, al menos en lo que a liderar listas de ventas se refiere, fue *Prototype*, el juego de acción de Radical Entertainment. También con un rollo ciencia ficción, conspiraciones militares mediante y tintes destructivos, el juego nos presentaba a un héroe mutante destrozando Nueva York y luchando tanto con el ejército, como con engendros mutados. Aqui la ciudad, sus azoteas y la posibilidad de destruir casi todo tenía su aquel. Eso sí, hay que decir que la recreación de Manhattan era un poco en formato miniatura.



FAHRENHEIT Una ciudad repleta de misterio

l juego de Quantic Dreams
(los creadores de Heovy
Roin) sorprendió en su tiempo
por la magnifica historia, repleta
de misterio y con ese sabor a
intriga y cine negro que
despertaba. Y en gran parte, esa
atmosfera agobiante y
cinematográfica se la daba su
escenario, las nevadas calles de
Nueva York. Un juego que nos
fascinó y que recreaba un
montón de sitios tipicos de la
ciudad, sus calles, cafeterías,
taxis, parques.

LOS CAZA FANTASMAS La ciudad fantasma

omo no podía ser de otra manera, la adaptación al videojuego de los famosos Cazofantosmos transcurre en Nueva York. Y en el juego podemos visitar sus calles y los lugares míticos que aparecen en la película original, como el edificio en el número 55 de Central Park West, donde se rodó toda la escena final con la mítica batalla contra el gigante muñequito de los marshmallows. Y es que los cazafantasmas ya son patrimonio de la ciudad.

MAX-PAYNE El detective depresivo

a conocidisima saga Max
Payne, que pronto verá su
esperada tercera entrega, no
podia tener mejor esceario. Una
novela policiaca de las de antes
llevada al videojuego solo podia
ambientarse en las lluviosas y
oscuras calles neoyorquinas.
Sobre todo el primer juego supo
trasiadar esa mejancolía que
evocan los bajos fondos de
Nueva York. Su inminente nueva
entrega promete volver a
enseñarnos lo mejor, y también
lo peor, de la Gran Manzana.

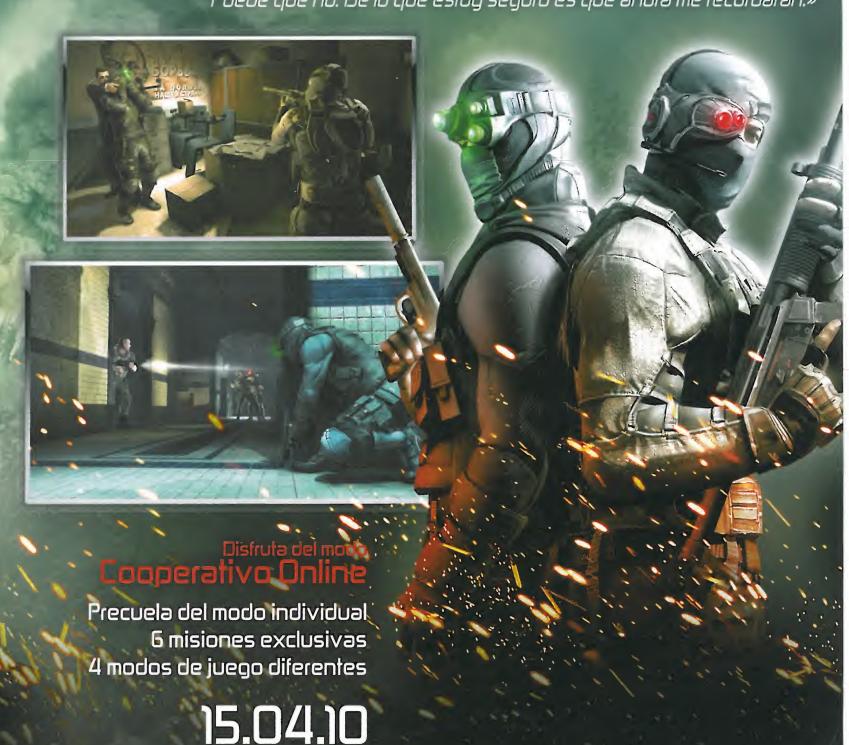
SPIDERMAN El vecino más famoso

I hay un cómic que se ha hartado de dibujar viñetas con escenarios neoyorquinos ese es el de SpiderMan. El 'Amistoso Vecino' de todos los neoyorquinos ha pasado al mundo de los videojuegos en multitud de ocasiones y, con él, su famosa ciudad Pero fueron los chicos de Neversoft, desde que se hiceron cargo de las entregas arácnidas, los que se han empeñado en recrear la ciudad calle a calle, rascacielo a fascacielo



JUSTICIA, VENGANZA, CONVICCIÓN

«Hubo un tiempo en el que quería ser olvidado… Había perdido a mi hija. Había disparado a mi mejor amigo. Había visto cómo la agencia por la que di mi vida, me había traicionado y arrojado a los perros. Por lo que empecé a hacerme preguntas. Y empecé a encontrar respuestas. Puede que me hayan olvidado. Puede que no. De lo que estoy seguro es que ahora me recordarán.»



CANDIDATURA A LOS PREMIOS PRÍNCIPE DE ASTURIAS DE COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

El "padre del videojuego moderno" puede ganar uno de los premios culturales más prestigiosos del mundo. Un premio que sería para él y para todo el medio.

uando a Shigeru Miyamoto (Kyoto, 1952) le han preguntado alguna vez cómo le gustaría que se le recordase cuando se retirara, él siempre ha dicho que sería feliz si la gente dijese que fue alguien que estaba ahí cuando se crearon los videojuegos, que siempre trabajó en aras de la innovación y que fue un pionero hasta el día de su muerte.

Poco hay que pensar para darse cuenta de que este genio, que de joven quería ser dibujante de juguetes, ya ha cumplido ese pequeño sueño hasta el punto de convertirse en uno de los hombres más influyentes del mundo. Y no lo decimos nosotros, sino que fue la revista Time en 2008. Consiguió crear al personaje más recordado de la industria, Mario Bros, y uno de los más conocidos de todo el mundo, incluso por delante de Mickey Mouse. Salvó a Nintendo de la bancarrota pocos años antes y uno de sus últimos logros es, nada más y nada menos, que llevar a este medio más allá del jugador habitual. Conseguir que padres, madres, abuelas y nietos jueguen todos juntos en grupo y convertir al videojuego en la industria cultural más potente, por delante del cine, de la música, el cómic o la literatura.

En PLAYER apoyamos totalmente la candidatura de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias 2010 de Comunicación y Humanidades que ha propues-

SUS CINCO MAYORES LOGROS

N°	LOGRO	AÑO	¿QUÉ SUPUSO?	¿QUÉ ES?
1	DONKEY KONG	1981	Que Nintendo se salvase de la bancarrota y con ella el medio.	
2	MARIO BROS	1983	No hay juego más exitoso ni personaje más reconocible.	(I)
3	THE LEGEND OF ZELDA	1986	Fue uno de los primeros juegos de rol y de los más míticos.	
4	POKÉMON	1996	Toda una referencia cultural para el público infantil.	
5	WII	2006	Revolucionó la concepción del juego como ocio social.	4 1

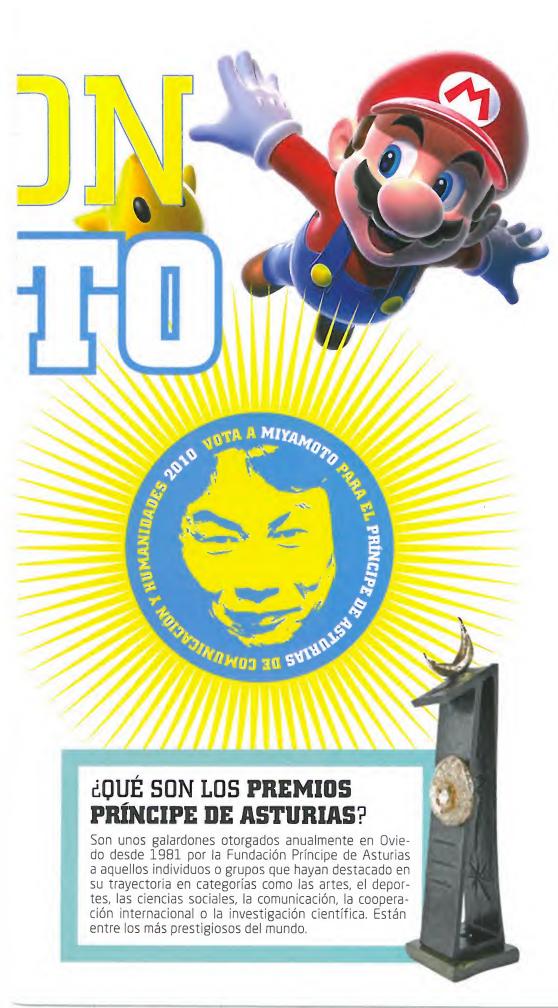
¿Que los Videojuegos son malos? Eso mismo decían hace años del Rock&Rol".

No me gusta suscitar toda la atención. Creo que es mejor dejar que mi trabajo hable por mí".

to Gamelab. Un premio que antes ya han recibido ilustres como José Luis López Aranguren, Ryszard Kapuscinsky, María Zambrano o la CNN.

Un premio que es para él, pero también para una industria que ha sido tradicionalmente ninguneada y que ahora reclama el puesto que le corresponde.

La red bulle con esta propuesta, y desde aquí te proponemos que firmes aquí la propuesta oficial: www.miyamoto.es, y, porqué no, hazte fan del grupo de facebook, "Shigeru Miyamoto, Premio Príncipe de Asturias 2010". Ahora mismo se lo merece más que nadie.





GAMELAB

Iván Fernández Lobos Director de Gamelab

SHIGERU: EL GENIO

CASI COMO CUENTA LA BIOGRAFÍA DE MIYAMOTO, yo también nací en un pequeño pueblo entre montañas, rodeado de bosques y un precioso paraje natural, muy cerca del lugar donde cada año se entregan unos de los Premios más prestigiosos del mundo.

Quizás por eso, y por otros motivos que mis amigos y familia conocen, mi empatía con el creador japonés es especial. He tenido la oportunidad de verle en un par de ocasiones, e incluso de compartir con él una charla en los días previos al homenaje y el premio que la Academia Británica de Cine y Televisión le entregó en el mes de marzo en Londres. Sencillo, amable y sobre todo humano, Miyamoto empieza a comprender que su obra trascenderá, no sé si a su pesar, mucho más allá de su propia existencia.

MIYAMOTO REPRESENTA LA ESENCIA DEL VIDEOJUEGO

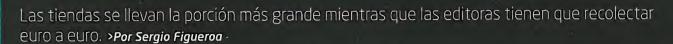
La candidatura del genial creador japonés supone un reconocimiento a todo un sector o, mejor dicho, a todo un fenómeno en el que nos sentimos partícipes no sólo los que trabajamos en él, sino también todos los que disfrutamos naturalmente de sus propuestas en nuestro tiempo de ocio. No encontraremos a nadie, nosotros al menos no lo hemos encontrado, a ningún colega de profesión especialmente, que se oponga o plantee ni siquiera matices a que este reconocimiento, sin duda uno de los más importantes del mundo, recaiga en Shigeru Mivamoto.

Y es que, independientemente de intereses comerciales o incluso de afinidades personales con sus creaciones, Miyamoto representa la esencia más pura del Videojuego, la de un entretenimiento universal en el que todos y todas podemos y queremos participar. Gracias Shigeru, por tantas y tantas horas de magia.

Apoya la Candidatura de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias 2010 de Comunicación y Humanidades en: www.miyamoto.es MÓVILES

INDUSTRIA

POR QUÉ LOS VIDEOJUEGOS SON TAN CAROS



uánto cuesta soltar 60 o 70 eurazos por un lanzamiento (a la semana, al mes)? Los videojuegos parecen la forma de ocio más cara comparada con el cine o con un DVD, sobre todo después de haberte dejado medio sueldo en una consola. Pero con una breve disección comprobaremos que el modelo de negocio actual pende de un hilo.

Con la alta definición los presupuestos de producción se han disparado y con el aumento de la competencia, los gastos en publicidad aún más. Por supuesto que la apertura de mercado ha permitido que varios modelos de negocio más baratos convivan, pero los juegos de mayor éxito siguen una estructura semejante. Se superan frecuentemente los 50 millones de euros de coste total, sin embargo, el precio final en "euros constantes" ha bajado (con los 70 € de *Bayonetta* no compras en 2010 lo mismo que con las 12.000 pts de *Perfect Dark* en el 2000), o lo que es lo mismo, las compañías incresan menos por conia.

Sigamos la pista a una novedad extranjera de PS3 o de Xbox 360 vendida en España, el caso más común. Según las estimaciones, la filial nacional recibe el Juego de su matriz por una cantidad que va de los 22 € a lus 30 €, para los juegos de alto coste. Es lo que se llama el "transfer price", y lleva incluidos los gastos soportados de desarrollo, producción física, transporte, licencias y "royalties" y un margen de beneficio para la empresa madre. Sumamos los cinco euros de media gastados en publicidad, cuando la cosa no se dispara. Al final, la editora española tiene un coste de 35 € por unidad, dejando de lado sus gastos corrientes como empresa.

Pero de los 35 que fáltan hasta los 70 apenas rasca nada, porque 12,2 € se los come el IVA y los vendedores sucien acaparar un 20% del beneficio, unos 11,75€. Buena caja hacen en las tiendas, porque también pellizcan del presupuesto de marketing en conceptos como publicidad en el local y posicionamiento en las estanterías. Además, reciben descuentos de hasta el 35% en sus compras. Restando del precio, resulta que el distribuidor compró el juego por unos 46 €.

La cuenta es clara: 46 - 35 = 11. Si se aplica el descuento, con nuestra estimación, al final la editora ingresa en tre 6 y 8 euros por copia. Es una realidad que muchas companías de videojuegos deben afrontar, de ahí su obsesión por alcanzar ventas estratosféricas, ya que la rentabilidad de los juegos AAA está en entredicho.

Si es cultura, adapten los impuestos

A medida que el negocio crece, y con los fenómenos Wii y DS está pasando, los gobiernos comienzan a considerar los videojue-

gos como bien cultural. Este debate ni siquiera está cerrado dentro de la industria (el mismo Miyamoto asegura que no lo son) pero tiene una segunda lectura; qué tipo de impuesto se le aplica.

En España se gravan con el tipo máximo de IVA, el 16% (hasta julio), muy lejos del 1% de los libros y del 4% del cine. ¿Se puede ser más o menos cultura? Los gobiernos españoles creen que sí. En Gran Bretaña se han aprobado nuevas deducciones, pero para acogerse a ellas hay que pasar un test y demostrar lo "británico" de la ambientación, del guión o de los personajes. En Canadá y Estados Unidos lo tienen más claro: es un gran negocio y, sobre todo, se rebajan impuestos a las desarrolladoras.

Los videojuegos mueven mucho dinero, pero hay tantas manos en medio que con el costoso modelo actual el reparto es una dura batalla.



Desglose de Gears of War:	Porcentaje total (100%)	Distribución en dólares. Total: 60\$
Diseño y desarrollo artístico	25	15
Programación	20	12
Venderores (retailers)	20	12
Royalties por plataforma	11	7
Marketing general	7	4
Editor	7	4
Marketing en tienda	5	3
Producción y distribución	5	3





EL SPEAKER

Pablo Juanarena

Presentador de El Speaker en Radio Marca

ESTÁ CLARO: ODIO A MUERTE MI AVATAR

VAYA CON LA PELICULITA DE Cameron. ¿No podía haberse dedicado a producir mejor Terminator 3 y no acabar la trilogía robótica con aquel engendro? Pues no. Tenía que realizar una fábula futurista, ecológica y antimilitarista que paradójicamente utiliza la fuerza bruta para acabar con los malos. Y el salvador es un soldado que se hace pasar por un tipo azul. Es su avatar. Vamos, que deja de ser un soldado espiando.

Bueno, pues no hace falta ir al futuro para contar con un avatar. Cualquier videojugador lo sabe. Uno coge un mando y muchas veces es su "avatar" el que aparece en pantalla. Ahí están los simpáticos Mii de la Wii. O los alegres perfiles de Xbox 360... Y por eso los odio. Porque no son como yo. Todos tienen rasgos de pelis de Pixar, con ojos grandotes y manos sin cinco dedos. Parecen muñequitos de Lego. Son

¿ACASO TENEMOS QUE ESCAPAR DE NUESTRA RELIDAD?

amables incluso cuando fruncen el ceño. Y la realidad no es así. ¿Por qué tener un avatar si con las nuevas tecnologías podríamos aparecer nosotros mismos en el juego? ¿Y por qué esa

realidad paralela tiene que vestir los colores del arcoiris y mostrar un mundo amable? Me niego.

Dentro de unos meses llegará el Natal de Microsoft. En algunos juegos ya hemos visto que el aparato detecta nuestros movimientos y se los traspasa a un avatar que se mueve como nosotros, pero es más guapo y con una cabeza desproporcionada. Y es que todo es más bello en la realidad virtual y en el mundo Natal. ¿Por qué? ¿Acaso tenemos la necesidad de buscar una vía de escape a nuestra "terrible" realidad? Me recuerda a los folletos de seguridad de los aviones donde familias guapas y estupendas sonríen mientras hinchan un chaleco amarillo y el fuego les rodea. Un sinsentido.

Igual acabamos encerrados en una cápsula como en Matrix viviendo mundos virtuales mucho más atractivos que el nuestro. Tentador, pero falso. La realidad siempre superará a lo virtual. Por eso no me gustan los avatares. Yo soy como sov.

Y ya puestos. ¿Por qué no realizamos algunos cambios en la película de Cameron? Suprimimos a los Naívis, con sus ojos grandes y expresivos, su color azulado y gran altura y los cambiamos por unas babosas asquerosas con brazos de cangrejo y alas de abejorro. Eso sí, con el mismo espíritu ecológico. ¿Veríamos la historia con los mismos ojos o necesitaríamos sustituirlos por un falso y mentiroso avatar?



EL FÚTBOL DE **VERDAD SE JUEGA** EN IPHONE

SEGA ha lanzado la versión para iPhone/iPod Touch de su famoso manager futbolístico. Más de 30 ligas para controlar con las yemas de tus dedos.

ace unos meses, SEGA lazó la versión 2010 de Football Manager Handheld, el mítico manager deportivo adaptado a PSP. Ahora, orea adaptada de este mísmo título llega, especialmente diseñada para fun-

cionar en el iPhone o el iPod Touch de Apple. Todas las funciones y contenidos que vimos en la versión de la portátil de Sony aparecen aquí, pero con la facilidad de controlarlo todo con la pantalla táctil del dispositivo de Apple.

INCLUYE LA BASE DE DATOS CON 20.000 JUGADORES

El juego ofrece la posibilidad de dirigir a un equipo de hasta 36 jugadores, eligiendo entre los clubes de 36 ligas de 11 países distintos, entre los cuales, por supuesto, se incluye la liga española. Esta versión también incluye la increíble base de datos de Football Manager, que cuenta con más de 20.000 estrellas del fútbol internacional, para que puedas ojear el mercado y comprar los mejores refuerzos para tu equipo. Una adaptación que funciona a las mil maravillas y que permite, mientras juegas, que escuches la música de tu iPhone o iPod Touch.

varte un iPod edición especial Football Manager 2010.

Configu	ración	
- SM 1	Access	Report Contributes
10	Address of	Rompine setter steerds
1001	Paul	Transaction of the last of the
	2000	3 sh(sc(300ad))
	v	Name and the same of the same
380		Serganti serger resolu
= 1	5 4	Mayora toler sports
	500	F-1-4
100m	Ambagai.	- And soup- and applied
**	l'ame a	Rempine +
/ == 1	España	Segunda División B y superlores
	S Cantery	7 tates





ERES ENTRENADOR Y PRESIDENTE, diseña los entrenamientos y gestiona tu club.

18 Oct 09	C Liga BBVA	(C)	Sporting Athletic	•
27 Sep 09 4 Oct 09	Liga BBVA	(C)	R. Madrid Villarreal	
23 Sep 09	C— Liga BBVA	(F)	Espanyol	
20 Sep 09	Liga BBVA	(C)	- Deportivo	-
13 Sep 09	C Liga BBVA	(F)	Zaragoza	-
30 Ago 09	c Liga BBVA	(C)	Mallorca	•

EL CALENDARIO DE LA liga BBVA con tus siguientes compromisos.

SIGUE EL PARTIDO EN directo y toma decisiones desde el banquillo.



MUY BREVES

360

ACTUALIZA TU 360

Está disponible desde hace unos días la actualización de primavera del dashboard. Incluye la posibilidad de usar cualquier pendrive o dispositivo de almacenamiento USB de hasta 16GB como máximo para guardar nuestros perfiles de usuario, partidas guardadas...

Retro

RETROMADRID, UN ÉXITO

RetroMadrid 2010 se celebró el pasado 14 de Marzo y resultó todo un éxito. Miles de personas se congregaron para ver las viejas joyas retro que mostraban los expositores. Había piezas realmente curiosas como multi-consolas modificadas, placas arcade metidas en tupperware y cofres, extraños microordenadores y hasta una sala con pinballs y máquinas arcade caseras. Si os perdísteis esta edición no faltéis a la del año que viene, ya que promete ser aún mejor.



Wii

THE CONDUIT 2, ANUNCIADO OFICIALMENTE

Hace escasos días se anunciaba de manera oficial la secuela del aclamado *The Conduit* para Wii. En esta segunda entrega habrá novedades entre las que destacan el sistema de mejora y personalización del personaje, nuevas funciones online y el modo cooperativo para hasta 4 jugadores a pantalla partida Team Invasion, un modo de juego similar a Horda en *Gears of War.* El juego se pondrá a la venta a finales de 2010.

Retro

ATARI REGRESA AL PASADO

Atari ha vuelto a reeditar su famosa consola Atari 2600 en una versión 'modernizada' pero que conserva el aspecto y aire retro de antaño. La máquina en cuestión recibe el nombre de Atari Flashback 2+ y en ella podemos disfrutar de 40 juegos, entre los que se encuentran 20 clásicos de la Atari 2600, como Missile Command, Asteroids, Adventure, Yars' Revenge etc. Si queréis saber más podéis visitar su web oficial: http://www.atari.com/games/atari_flashback2_plus/7800

PROJECT NATAL



PRESENTACIÓN EN MADRID

MICROSOFT: "NO QUEREMOS CONVERTIRNOS EN UNA WII"

icrosoft trajo Natal a Madrid con la demo que se pudo ver en el E3 del año pasado. Nada nuevo excepto la posibilidad de seleccionar el avatar con las manos y la posibilidad de probar un modo cooperativo del ya clásico *Ricochet* (la demo del crossover entre Balón Prisionero y *Arkanoid*). En la presentación, a la que acudió la exmodelo y presentadora Martina Klein, también estuvo presente el equipo de comunicación de Natal, con Erin Hofto a la cabeza. La responsable de prensa del producto a nivel global calificó de "simples, divertidos y fáciles" los juegos con los que debutará Natal en su lanzamiento e incidió en la ausencia de mando de ningún tipo como el

principal argumento frente a otras opciones de control, "tenemos un montón de jugadores puros y la mejor experiencia hardcore, pero sabemos que esa gente tiene familia y amigos que no pueden jugar con nosotros porque no saben manejar el mando, o les da miedo", dijo Hofto.

La jefe de producto Xbox 360, Marta Villarroya, planteó como objetivo de Natal, captar a la gente que no está en Xbox 360, "sin convertirnos en una Wii". Recalcó el interés especial de Microsoft en el "público femenino y en la gente que le gusta disfrutar de su ocio en casa" a través de juegos de deportes, de música, preguntas o baile, entre otros.



ANÁLISIS

por Casidios

En febrero de 2004, en la primera entrevista que el Presidente de trevista que el Presidente de donaron la exitosa franquicia The Getaway) dedicaba a los medios, dejaba bien claro que estaban trabajando en un proyecto "mucho más ambicioso que The Getaway", que tardarían el mismo tiempo en desarrollarlo que su anterior título y que les unía a Sony "una exclusividad a largo plazo".

Hoy, más de seis años después de aquellas razón. L.A. Noire lleva en desarrollo el doble de tiempo que su anterior juego, han invertido más de 50 millones de dólares en él y hace tiempo que dejó de ser una exclusiva de PlayStation 3. Hoy en día es bastante infrecuente que las third parties se unan en la lucha a favor de una u otra consola a menos que la financiación sea más que generosa; además, los usuarios de PS3 se tendrán que conformar con el hasta ahora inédito The Agent para presumir de cariño por parte de Rockstar.

De L.A Noire sabemos más bien poco: que estará par de años después del final de la Segunda Guerra Mundial (el cameo de Charles Bukowski tendría que estar garantizado) que el protagonista no será un tipo malo y feo como en los GTA sino un detective de policía, que parte de los 50 miliones se han ido en crear una prometedora e innovadora técnica para la recreación facial y que si quisiéramos imprimir el script del juego tendríamos que cambiar unas cuantas veces el cartucho a la impresora puesto que consta de 22.000 páginas. Times New Roman a 12 puntos y con interlineado dobie. Creo

El Caso es que La. Noire no lo va a tener gada se cumple saldrá en octubre de este mismo año, en el que tendrá que partirse la cara con títulos como Call of Duty 7, Portal 2, Halo: Reach y, rezad conmigo, The Last Guardian. Y, por supuesto, los nuevos cacharros para hacernos gastar calorías mientras jugamos como son Project Natal y PlayStación Move, y la nueva portát Nintendo 3DS. Un fin de año fatal para el bolsille, como como la presumible segunda entrega de Bully para que gujero de nuestra cuenta corrente saliera en el programa es Punset. Camino vamos de ello.

ROCKSTAR por Kristian

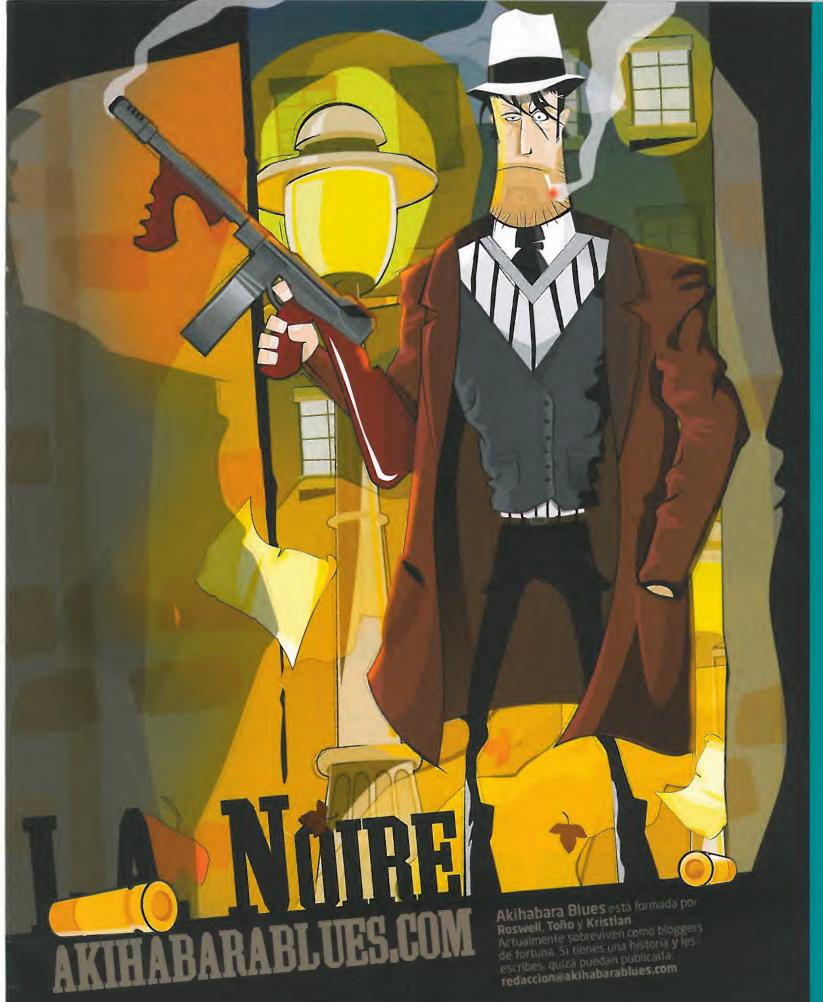
Este 2010 puede ser perfectamente el año de Rockstar. A la impresionante pinta que tiene Red Dead Redemption, del que hablamos el mes pasado en estas mismas páginas, hay que sumarle otro mal catalogado como clon de GTA, antaño exclusiva de PlayStation 3 y hoy uno de los multiplataformas más esperados: L.A. Noire.

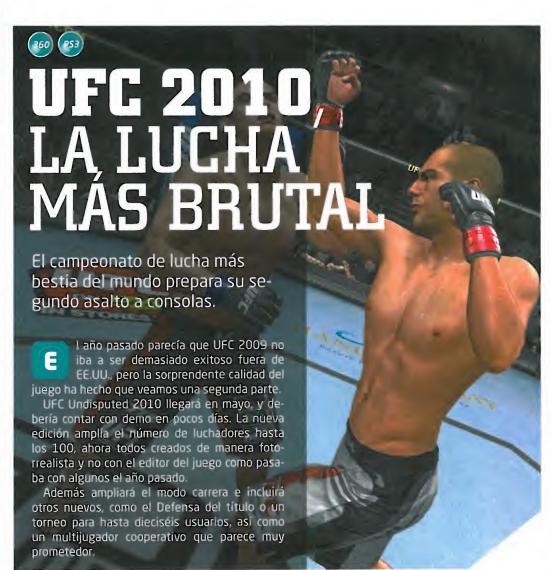
Sitúate: Años 50, como policía invesciono los de una serie de televisión. con un caso por capítulo, todo en el marco del desarrollo de la historia del protagonista. Un mundo abierto, un sistema de interrogatorio mediante el cual podremos deducir si un personaje nos está mintiéndonos fijándonos en su lenguaje corporal, más de 20.000 líneas de guión y una ambientación cuidadisima que nos transportará a unos tiempos que el cine y la literatura norteamericana no se cansan de mitificar.

Pero el gran valor de L.A. Noire es el de depesar de que tanto el próximo Red Dead como este mismo recuerdan por su mundo abierto. Pero en unos tiempos en los que títulos como Fallout 3 o Just Cautempos en los que títulos como fallo de fallo d

Por muy bonita que sea la pecera, lo importante por los peces que viven en ella. Y nadle rellena mun los virtuales como Rockstar. Sony nadle rellena mun de serie, con los exclusiva este la Noire, una francuicia que dará mucho que hablar (est planteada como una serie, con nuevas temporadas de camino). Play Station contrata así? ¿50 milones? El negocio Play Station hace meses que va lon pies de plomo y mirar muy mucho en qué gasti ada céntimo. Y las exclusivas son un capricho muy aro. Aunque provene in de Can frand Theft Auto.







LAS BUENAS INFLUENCIAS DE **MGS: PEACE WALKER**

I principio parecía una broma, pero ha resultado ser realidad. Un excelente video que se pudo ver en Internet en el April's Fools Day -algo así como el Día de los Santos Inocentes a lo anglosajón- mostraba a Solid Snake realizando saltos de fe y cayendo en montones de paja como Altair o Ezio harían en Assassin's Creed. Al final, sorprendentemente se ha confirmado que nuestro héroe podrá realizar estas habilidades.



Pero no queda ahí la cosa, sino que el primer Metal Gear de PSP también tendrá influencias de Monster Hunter, ya que nos enfrentaremos a algunos de los gigantescos bichejos del juego de Capcom, como el Tigrex o Felvne, la mascota del título.

No son las únicas influencias. Hideo Kojima ha anunciado que podremos ver dentro de Peace Walker referencias a Pepsi, doritos o el desodorante Axe. Toda esta locura, en mayo.



FRÍO Y CALOR

Nintendo 3DS

El anuncio de una nueva consola siempre es importante, pero más si se trata de la portátil que incluirá por primera vez soporte en 3D y toda la original jugabilidad de DS mejorada.

> Canadá

Se ha convertido en el tercer país más importante en cuanto a desarrollo de videojuegos se refiere. Tras desbancar a Reino Unido sólo tiene por delante a Japón y Estados Unidos.

El cooperativo de Conviction

En lugar de tirar por lo fácil, la gente de Ubisof se ha currado un cooperativo con otra trama diferente y unas cinco horas más de juego, esperemos que siente cátedra.



No más Geometry Wars

Bizarre Creations no tiene pensado hacer más títulos de la serie, por lo que de momento, uno de los mejores juegos de Xbox Live dejará de tener continuidad. Una pena.



> PS3 sin Linux

El nuevo firmware obligatorio de PS3, el 3.21, impide utilizar otros sistemas en la consola de Sony. Para los usuarios más hardcores es una auténtica lástima.

Dificultades de algunos estudios

Chevenne Mountains (Stargate Worlds) y SEGA San Francisco han cerrado, IO Interactive (Kane & Lynch) ha despido a parte de su plantilla... Demasiadas malas noticias











VUELVE EL **SONIC** DE LA VIEJA ESCUELA

El erizo azul más rápido jamás visto sobre la faz de la tierra retorna a sus raíces con una aventura bidimensional al estilo de sus juego en Mega Drive.

ace un par de meses os comunicamos que la cuarta entrega de las aventuras de Sonic estaba en desarrollo. Sigue la numeración clásica porque trata de recuperar las raíces de los títulos lanzados originalmente en Mega Drive. Nos referimos a las aventuras de plataformas bidimensionales en las que nuestros reflejos eran casi tan importantes como nuestra habilidad a la hora de evitar y masacrar a los distintos tipos de enemigos que se cruzaban en nues-

La buena noticia es que hemos podido probar este Sonic 4, y las sensaciones son casi inmejorables. Con un apartado gráfico a la altura de las circunstancias, nos presentará cuatro fases de tres niveles cada uno sólo en este primer episodio. No se han confirmado detalles acerca del precio o la fecha exacta de lanzamiento, pero los aficionados al erizo azul estarán deseando revisitar algunos de los escenarios clásicos de la saga, reimaginados específicamente para esta ocasión. Incluso las fases de bonus del primer Sonic se han remodelado, incluyendo los laberintos giratorios de siempre, con la novedad de que esta vez controlaremos el escenario con el movimiento del mando, mientras Sonic siempre cae.









MUY BREVES

MECHANOID ARMY, NUEVO JUEGO ESPAÑOL

Puedes descargarlo en la zona indie de Xbox Live. Se trata de un juego de plataformas de corte clásico en el que controlas a un robot que debe salvar a la tierra y que está dentro de una gigantesca nave.

360, PC

ALAN WAKE SE ADELANTA UNA SEMANA

Al final saldrá al mercado el próximo 14 de mayo y no el 21 como estaba inicialmente previsto



LA BSO DE GOW, **GRATIS EN DESCARGA**

Está en la página web oficial del juego, ocupa 300 megas e incluye la banda sonora de los tres videojuegos. El link directo es el siguiente: http://www.godofwar.com/ ucmdev/groups/public/documents/ webasset/g3_trilogy_soundtrack.zip

360, PS3

EL SQUAD RUSH DE BBC2, AHORA PARA TODOS

Se trata de un modo online de Battlefield Bad Company 2 que supone una variación del clásico Rush, pero para escuadrones de cuatro miembros que se atacan entre sí. Hasta ahora sólo los usuarios de PC y aquellos que habían reservado el juego para consola con anterioridad podían jugarlo, pero ahora es completamente libre.

LA PELI DEL PROFESOR **LAYTON** EN EUROPA

Professor Layton and the Eternal Diva, un anime protagonizado por el famoso profesor, llegará en DVD y Blu-Ray en septiembre a toda Europa.





BATALLAS SUBMARINAS EN JUNIO









'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve

Co-Responsable de Marca Player Directo

LA IMPORTANCIA DE LOS TERCEROS

ARZO FUE UN MES MOVIDITO. Move por fin dió la cara y en Madrid vimos un adelanto de

lo que será Natal. La carrera ya ha comenzado hace tiempo y viendo, por donde han ido los tiros hasta el momento, hay algo que sí sabemos con certeza: el que consiga exprimir más a las third parties se va a llevar el gato al agua. Dice Aaron Greenberg, jefazo de Microsoft en Estados Unidos, que a las compañías externas les va

QUIEN CONSIGA EXPRIMIR MÁS A LAS THIRD PARTIES SERÁ QUIEN GANE a ir mucho mejor con su sistema, Natal, que con Wii y lo ilustra con unos números que parecen inapelables: "más del 70% de las empresas están desarrollando títulos para Natal".

Y aunque de la calidad de esos juegos no

podremos hablar hasta que los veamos, queda claro el papel que van a jugar para dirimir al próximo rey del ocio casual. Esto es como tener una novia y no llevarte bien con sus amigos, tu relación puede ser perfecta pero al final algo chirría. A Wii le ha pasado. Sus títulos han funcionado de maravilla y han vendido consolas como churros, pero no han conseguido que otras empresas den con la tecla y produzcan superventas con un chasquido de dedos. El escenario ya está instalado. La pelea será a finales de año.

EL DATO

HABRÁ MÁS DE 240 ESTRELLAS EN **SUPER MARIO GALAXY 2**

Eso ha dicho Shigeru Miyamoto en declaraciones a la revista GameInformer, aunque ha aclarado que el juego se podrá superar con sólo 70. El gurú ya ha avisado, "Super Mario Galaxy 2 está hecho sobre todo para los que se pasaron el primero, es una continuación." La principal razón es que es más difícil que su primera parte. En términos de control seguirá siendo igual de sencillo, pero los niveles y los desafíos nos pondrán en más aprietos, sobre todo para superar el juego al 100 %.



















TRUCOS

760 PS3

RED DEAD REDEMPTION: HASTA 16 JUGADORES

Red Dead Redemption, lo último de Rockstar, está más cerca que nunca de su lanzamiento. El último detalle desvelado, las opciones multijugador que incluirá.

a historia de vaqueros más emocionante de la nueva generación de consolas está casi lista para que los jugadores de todo el mundo la disfruten, tanto en solitario como para aquellos que prefieren jugar en compañía. Son estos últimos los que más van a disfrutar con la última información mostrada, puesto que se han revelado muchas de sus opciones multijugador online.

Permitirá a 16 jugadores participar en cruentas batallas en mitad de los entornos más variados existentes en el oeste americano. Por un lado se permitirá que los jugadores 'pululen' por el mundo del juego mientras aceptan retos y completan pequeñas misiones por separado o en grupos de 8 jugadores, casi como si estuvieran participando en un modo cooperativo. Además, también ofrece una amplia variedad de opciones competitivas, todas ellas empezando con un épico duelo al sol en el que sólo puede quedar un vaquero en pie. Los modos revelados hasta el momento van de los clásicos duelos a muerte solos y por equipos hasta la lucha por conseguir las bolsas de oro. En este caso jugando todos contra todos tendremos que acumular el máximo número de bolsas, mientras que en equipo las partidas se desarrollarán como un juego de banderas.







MUY BREVES

Mult

LOS JUEGOS MEJORAN EL RENDIMIENTO

The New York Times revela en un reportaje que los atletas juegan a videojuegos para mejorar su rendimiento. Este periódico ha hablado con numerosos deportistas para descubrir que usan los videojuegos para optimizar la potencia en su profesión.

Multi

SEGA CIERRA SU ESTUDIO EN SAN FRANCISCO

La editora japonesa ha anunciado que cerrará su estudio en esta ciudad una vez que acabe el desarrollo de *Iron Man 2*. Se trata del estudio responsable de la última entrega de *Golden Axe* y del juego de la primera película de 'Iron Man'.



PC

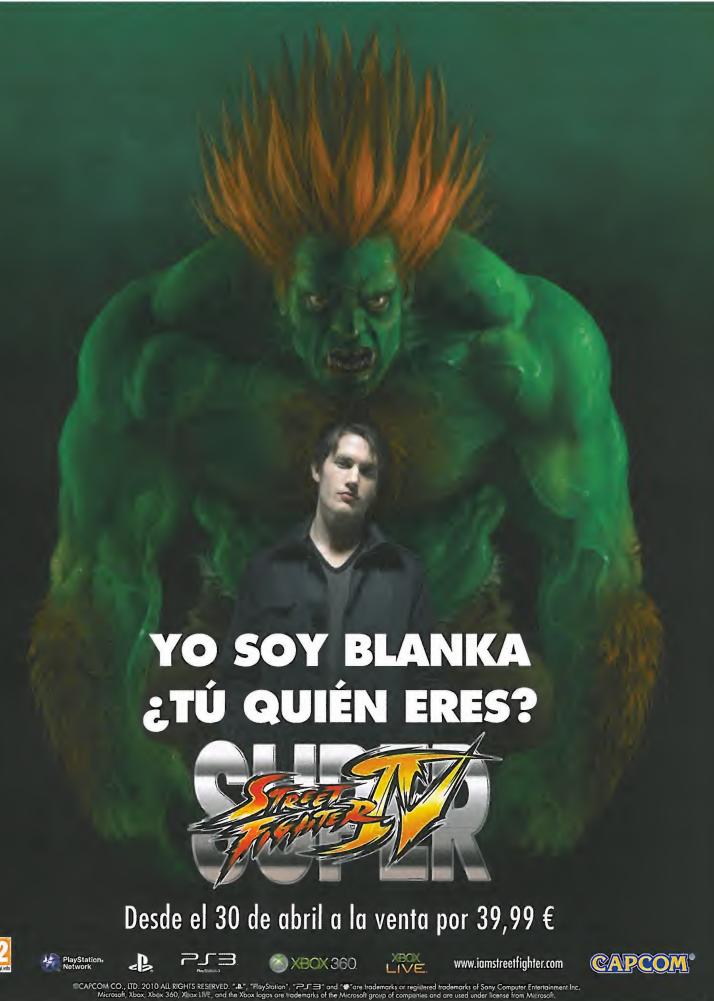
TIGER WOODS GRATIS EN TU NAVEGADOR

Electronic Arts sigue con su apoyo al golfista a pesar de sus recientes escándalos. La muestra de esto es el lanzamiento de un juego gratuito con gráficos 3D en alta resolución. Bajo el título de *Tiger Woods PGA Tour Online* se haya un juego que se financia mediante micropagos o a través de una suscripción. Según palabras de Peter Moore, presidente de EA Sports: "este lanzamiento marca un cambio en el modelo de distribución y cambiará la forma como la gente podrá acceder y disfrutar de sus videojuegos favoritos en el futuro."

Multi

EA CREA EL EQUIPO NEED FOR SPEED

El universo de velocidad y adrenalina de Need for Speed se amplia hasta tocar la realidad gracias a EA, que creará un equipo de pilotos reales para participar en diferentes pruebas y eventos. La lista de profesionales del motor que formarán parte de esta iniciativa es la siguiente: Vaughn Gittin Jr., Matt Powers, Edward Sandström, Patrick Söderlund y Mad Mike Whiddett.



360 PC

SNIPER: GHOST WARRIOR, A PUNTO

Llegará posiblemente en junio y ambientado en una gran isla selvática.

u nombre, la Isla del Trueno. En ella controlaremos a dos soldados diferentes, un francotirador y otro de acción más directa, aunque tendrá más peso el primero. Son pocos los FPS que optan por el disparo a distancia como punto central de su jugabilidad, por lo que en ese sentido *Sniper* es una innovación.

El juego, que está siendo desarrollado por City Interactive, pone parte de su peso en el sigilo y en todas aquellas condiciones necesarias para que el disparo del francotirador dé en el blanco. Entre ellos estarán el pulso cardiaco, de tal manera que tras una carrera será imposible evitar los temblores, y también diferentes valores balísticos como la trayectoria, el viento, la distancia a la que estamos... En cuanto al sigilo, tendrá importancia el medidor de visibilidad, pues a veces será necesario infiltrarse en bases enemigas sin que nos detecten, pues si lo hacen estaremos acabados.

Una aventura que nos durará, según dicen los desarrolladores, unas diez horas y que promete una alternancia de ritmos entre la acción y el sigilo. Para junio.













... QUE AL FINAL ES LO MISMO PERO EN PLAN MITOLÓGICO. Y ELGOW II, EL III, EL DE PSP, PUES IGUAL : EL MÍSMO JUEGO CON MONSTRUTOS DISTINTOS.



IY LO DEL DANTE'S INFERNO, DE TRACA! ISI ESO ES UN "MOD" DEL GODOFWAR! IES EL KRATOS INFERNO!





LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas acumulado

res, poco más de 10 euros al cambio.



> Nintendo DS 129.04



> Wii 69.81



Xbox 360 39.22



> Playstation 3 33.76





MUY BREVES

TRIALS HD, MEJOR JUEGO DE XBOX LIVE DE 2009

La web de Major Nelson ha desglosado los votos de los aficionados de Xbox 360 para escoger los mejores títulos descargables del año. El arcade de motos off-road Triols HD, que cuenta con un potente sistema de físicas, se ha hecho con el premio a Mejor Juego del Año y Juego Más Original. Entre los galardonados también se encuentran Splosion Man (Mejor Juego Original), Shadow Complex (Mejor Juego Individual y Mejor Apartado Gráfico), Battlefield 1943 (Mejor Multijugador Cooperativo y Competitivo) y Banjo-Tooie (Mejor Remake).



360, PS3

OUANTUM THEORY, AL FINAL ESTE VERANO

Tras muchos líos de fechas, parece que Quantum Theory llegará a PS3 y 360 este verano. El shooter en tercera persona de Team Tachyon y Koei había anulado su fecha inicial para el mes pasado y hasta ahora no sabíamos nada.

PC, iPhone

DARK VOID ZERO, EN PC Y IPHONE

Ya tienes disponible en tu Appstore y en Steam Dark Void Zero, la versión clasicaza, muy del estilo de los juegos de 8 bits, de uno de los últimos títulos de Capcom, Dark Void. Curiosamente ha despertado más simpatías por su desenfadado estilo artístico.

Multi

SPIDERMAN VUELVE MUY RENOVADO

Shattered Dimensions será también editado por Activision. Saldrá en septiembre para 360, PS3, Wii y DS.

ace pocas semanas, Bobby Kottick, CEO de Activision, se despachó a gusto al decir que los últimos juegos de Spiderman editados por su compañía apestaban. Ahora anuncian *Spiderman: Shattered Dimensions* con la promesa de redimirse.

El nuevo juego de este héroe cuenta con guión de Dan Slott, que ha realizado grandes trabajos para el cómic. La historia nos llevará en busca de cuatro piezas de un misterioso artefacto, las cuales debemos reunir, pero están en cuatro dimensiones que poco tienen que ver unas con otras. Cada universo contará con un diseño y estilo de juego diferente. De momento conocemos dos, The Amazing Spiderman, muy colorido y con entornos semiabiertos, y Spiderman: Noir, con tonos muy oscuros y una jugabilidad que recuerda más al siglio. Eso sí, todo el juego es en cell-shading, y parece que de calidad.





CUATRO DIMENSIONES, CUATRO ARAÑAS

LA FRASE

Nosotros no elegimos Afganistán, Afganistán nos eligió a nosotros".

GREG GOODRICH, EJECUTIVO DE EA, dejó esta perlita sobre Medal of Honor en Kotaku.

MUY BREVES

360

HALO 3 YA LLEGARÁ A GAMES ON DEMAND

Posiblemente el 20 de abril. Se sumará a la amplia lista de juegos de 360 que puedes comprar vía descarga a través de Xbox Live, en su mayoría a un precio reducido aproximado de 30 euros. Dentro también puedes encontrar juegos como Assassin's Creed, Burnout Paradise, Oblivion, Sega Rally, Perfect Dark Zero o Tomb Raider Legends. Una buena oportunidad si te cuesta encontrarlos en caja.

360, PS3, PC

AFTERFALL: INSANITY, PARA 2011

Está siendo desarrollado por The Games Company, creadores de *Dark Sector*, y se trata de un shooter con trazas de survival horror que llegará en formato descargable para Xbox Live, Playstation Network y PC. El juego estará protagonizado por un psiquiatra que intenta sobrevivir a una horda de mutantes tras un extraño holocausto sucedido en el año 2012.



VENTAS MUNDIALES



Pos	Nombra	Compania	Semanas on lista	Semana	Total
6	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	19	195.366	13.228.404
7	Just Cause 2 (Xbox 360)	Square Enix	1	192.585	192.585
8	Just Cause 2 (PS3)	Square Enix	1	165.216	165.216
9	Final Fantasy XIII (PS3)	Square Enix	15	145.886	3.413.889
10	Wii Fit Plus	Nintendo	26	142.497	11.015.44
16	CoD: Medern Warfare 2 (PS3)	Activision	20	85.517	7.443.529
17	CnD: Modern Walfare 2 (V.bow 360)	Activision	20	80.952	10.201.984
18	Yahuza 4	SEGA	2	80.354	461.678
19	Hea. / Rain	Sony C.E.	6	69.935	1.022.489
20	Red Steel 2	Ubisoft	1	68.048	68.048



DARKSIDERS LLEGARÁ A PC

THO ha confirmado que su Action RPG, uno de los grandes juegos de la primera mitad de 2010, estará disponible en compatibles a partir de junio.

o se esperaba para nada esta noticia, va que ni Vigil Games ni THQ habían mostrado en ningún momento ganas de que este juego pudiese ser disfrutado por la comunidad pecera. Al final llegará con seis meses de retraso, pero más vale tarde que nunca.

Lo ha confirmado un directivo de THO, quien ha subrayado que están trabajando para adaptar toda la jugabilidad del título a las características de los ordenadores, con especial atención a la interfaz y al control con teclado y pads para PC.

Por si no lo recuerdas, Darksiders nos pone en el papel de Guerra, un jinete del Apocalipsis que es traicionado por las fuerzas del mal para desencadenar una guerra contra el cielo de la que al protagonista se le culpa pero a la que es ajeno.





Un muy buen Action RPG con gran influencia de los últimos Zelda, estructurado en mazmorras y con un diseño artístico de lujo.



SAMURAI SHODOWN SEN, EL REGRESO DE UN CLASICAZO

s recordado como una de las sagas de lucha de Neo Geo más queridas, en especial sus dos primeras partes, lanzadas en 1993 v 1994. Pues ahora tendrá versión con gráficos de nueva generación.

Sen o Edge of Destiny, depende de la región, deja un poco atrás los combates técnicos para ir a algo más directo y apropiado para los tiempos actuales, del



estilo de Soul Calibur, su principal competidor como juego de lucha con armas.

Por lo tanto, deja las 2D y se pasa a las tres dimensiones, con un total de 28 personajes, dos más que el arcade, entre clásicos y algunos novedosos.

Saldrá durante esta primavera para Xbox 360, aunque no hay fecha exacta. No es lo mismo que el clásico, pero esperemos que esté a la altura.



LAS **GUÍAS** DE ESTE MES **ITOTALMENTE GRATIS!**



misma isla, sino a otra mucho más inmensa y peligrosa, Panau. En nuestra pedazo de guía te damos las claves para que superes la campaña principal de la mejor manera y acabes con el dictador. Y también te proporcionamos un completo cuaderno de coordenadas con absolutamente todos los secretos que esconde la isla. Insuperable





Just Cause 2

Género Acción/Aventura Desarrolladora Avalanche Studios Editora. Koch Media Precio: 59,95€ (360 y PS3); 39,95€ (PC) Jugadores: Online:

Idioma Voces 🧫 Textos



RUNES OF MAGIC

leva sólo un año en el mercado, pero Runes of Magic ya es sin duda el mejor MMO gratuito que existe. En nuestra guía te enseñamos todo lo que tienes que saber para dar tus primeros pasos en este juego prácticamente infinito. Te desgranamos todas las clases, te hablamos de las runas, las mazmorras, los gremios, los addons...



Runes of Magic

Género: MMORPG Desarrolladora: Runewaker Editora: Frogster Precio: Gratuito lugadores: Online:

MMO Idioma: Voces

Próximo Número





EL ABUELO DE LOS MMO SE RENUEVA

Llega la sexta expansión de *Everquest II* para expandir más el mundo de Norrah.

I lanzamiento de *Everquest II* se produjo en el año 2004, pero su predecesor, *Everquest*, lleva activo desde el año 1999. Su legión de seguidores cuenta ahora con la sexta expansión del título, *Sentinel's Fate*, que llega en un pack 'todo en uno' que sólo saldrá a al venta (en formato físico) en los Estados Unidos. Pero tranquilo, si eres un fan español del veterano MMO, puedes descargar el pack, tal cual, de la página oficial del juego.

Entre las bonanzas de esta nueva expansión, destaca el aumento del nivel máximo de personaje a 90, la inclu-

sión de dos nuevas zonas (The Sundered Frontier y Stonebrunt Highlands), doce nuevas mazmorras de batalla. 400 nuevas quest basadas en la leyenda de Odus. más de 2.000 nuevas armas y objetos para mejorar el equipo de los jugadores, nuevas habilidades y cientos de nuevas criaturas despiadadas con las que enfrentarse.

Esta nueva expansión, que se ha lanzado con un pack especial que incluye todas las anteriores, está especialmente indicado para que se animen a probarlo nuevos aventureros. ¿Te animas?

SAGA ONLINE CON WEB EURPEA

Deep Silver ha lanzado la web europea del esperado juego gratuito de estrategia masivo online. Visítala y prueba la beta del juego.

>www.playsaga.eu

ANUNCIADA LA BLIZZCON 2010

Este año, la quinta edición de la convención de juegos de Blizzard Entertainment tendrá lugar en el centro de convenciones de Anaheim los días 22 y 23 de octubre de 2010.

CABAL ONLINE CON NUEVA EXPANSIÓN

La edición europea de Cabal Online anunció nueva expansión hace unos días. Illusion Castle incluye nuevas armas, misiones y una mejor interfaz. >www.cabal.com



CHAMPIONS ONLINE CRECE AÚN MÁS

Revelations es el nombre de la nueva expansión de Champions Online, que añade la zona Vibora Bay, un gran número de trajes, seis nuevos poderes, una guarida épica, cinco nuevos villanos...

World of Warcraft Warhammer Online Age of Conon Alon Runes of Magic Guild Wars LastChaes Metin 2 NosTale World Shift League of League





EL MUNDO DE NORRATH

Esta sexta expansión viene a ampliar un mundo ya de por sí muy

extenso. Y es que los seis años de mejoras de Norrath han creado un juego con más de 8.000 misiones para superar y más de 5.000 criaturas diferentes a las que enfrentarse; 19 razas diferentes para crear tu jugador y hasta 24 clases distintas para elegir, y más de 300 escenarios distintos



Para celebrar el lanzamiento de esta nueva expansión, Sony Online ha querido premiar a sus fans con diferentes versiones del juego (edición coleccionista, coimpilación de expansiones, etc.) Para los jugadores españoles sólo está disponible la versión descargable de Setinel's Fate que, además del juego original y las seis expansiones, incluye una armadura exclusiva, un nuevo escenario para Legend of Norrath y 500 Station Cash para gastar en la tienda

RUNES OF MAGIC

RUNES OF MAGIC RUMBO A SU TERCER CAPÍTULO

Una nueva expansión anticipa los contenidos del esperado Capítulo III del MMO gratuito.

na pequeña expansión, que se producirá antes de acabado el mes de abril abrirá a los jugadores de más alto nivel, las regiones de las Colinas del Trueno y algunas zonas del nuevo reino de Dalanis, todo un anticipo del nuevo continente que traerá el esperado Capítulo III: The Elder Kingdoms. Este acceso a algunas



de las zonas de la expansión dejará abiertas un buen número de nuevas quest, lo que permitirá avanzar hasta nivel 57 a los jugadores más expertos. Hay que recordar que *The Elder Kingdoms* permitirá alcanzar nivel 60 cuando se lance allá por el mes de mayo.

Además, desde el pasado mes de marzo, los jugadores de *Runes of Magic* están disfrutando de la expansión *Las Guerras del Sitio*, que ha añadido al juego, en fase de pruebas, una de las novedades más jugosas que traerá el capítulo III, las batallas de sitio que enfrentan a dos castillos de dos gremios diferentes. Tan buena acogida ha tenido esta nueva forma de batalla PvP que los chicos de Frogster han tenido que restringir las partidas, ya que el servidor de pruebas se colapsaba constantemente por la demanda de este tipo de juego.

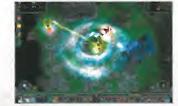
Tenemos que recordarte que el mes que viene encontrarás en tu número de **Marca Player** el cliente completo en DVD de *Runes of Magic* con todas sus expansiones (incluido el Capítulo III), además de un regalo especial y exclusivo para utilizar en el juego. No te quedes sin tu ejemplar.



NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NUEVO MMO: FORSAKIA

El editor de videojuegos alemán Burda:ic está a punto de publicar un nuevo MMO. Forsakia: The Lost Clans, desarrollado por el estudio asiático Gold Sky, y que será lanzado en alaplaya.eu



AVALON HEROES SIGUE CRECIENDO

Avalon Heroes, título mezcla de estrategia en tiempo real y rol masivo online, anuncia nuevo parche, que añade dos nuevas heroínas y mejoras en el motor del juego.



LAND OF CHAOS, A PUNTO

Ya queda menos para que Burda:ic (que no para) lance al mercado la versión comercial de Land of Chaos, un nuevo juego online que mezclará rol y estrategia en tiempo real.







Las Praderas del Norte es una zona de inspiración totalmente oriental. Ejemplos, una Gran Muralla o las pagodas.

ALLODS ONLINE

OTRO ASPIRANTE AL TRONO DE LOS GRATUITOS

Un impresionante juego de rol fantástico y gratuito, que se encuentra en su fase de beta abierta y que ya puedes probar.

ara intentar encaramarse a lo más alto del mercado gratuito llega una nueva propuesta, un juego desarrollado por el estudio ruso Astrum Nival y que lleva por nombre Allods Online. Este ambicioso proyecto acaba de lanzarse en su fase de beta abierta y nosotros hemos podido probarla en su versión europea (en inglés). Y ya podemos adelantarte que se trata de uno de los MMORPGs gratuitos con mayor calidad que hemos podido probar.

La historia de *Allods Online* nos coloca en un mundo destruido tras un apocalipsis provocado por una guerra ciclópea entre dioses y criaturas terrestres, lo que ha dejado al planeta de Sarnaut dividido en miles de pequeñas islas flotantes, llamadas Allods, suspendidas en un espacio vacío conocido como Astral. Con el paso del tiempo, los habitantes de los Allods descubrirán la manera de controlar el Astral y, construyendo unas poderosas naves, serán capaces de rea-

lizar viajes entre los diferentes Allods. El juego, aunque se encuentra en su fase beta, tiene una enorme calidad gráfica y ya demuestra un gran potencial. Una de sus grandes bazas es que cuenta con dos facciones enfrentadas (al estilo WoW o Warhammer), que podemos elegir al crear nuestro personaje: la Liga y el Imperio. Además, el título cuenta con seis razas, tres para cada facción, y hasta ocho clases diferentes (warrior, paladin, scout, healer, warden, mago, summoner y nsionicist).

http://allods.gpotato.com

IMPRESIONANTE APARTADO GRÁFICO, MUCHAS RAZAS Y TODO GRATIS



NUEVO HÉROE EN LEAGUE OF LEGENDS

Los chicos de Riot Games han desvelado un nuevo héroe que se añadirá al catálogo del genial juego online de estrategia, el temible Nidalee. www.leagueoflegends.com

STAR TREK ONLINE, NUEVAS MISIONES

Atari y Criptic han desvelado detalles de la inminente expansión de Star Trek Online, que añadirá un gran número de misiones y que estará disponible ya mismo.

WARHAMMER ONLINE

GOA ha anunciado una manera mucho más fácil de pasar de la versión de prueba ilimitada de WAR a la versión de pago, sin necesidad de adquirir el juego completo.



SHAIYA LLEGA EN CASTELLANO

La versión en castellano del juego de Aeria Games ya está en su beta abierta, por lo que podéis probarlo en cualquier momento en la web: shaiya.aeriagames.com

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

DRAGONES Y MAZMORRAS SIN PAGOS NI CUOTAS

A finales del pasado año, el famoso MMO pasó a ser gratuito y ha pasado de la ruina al millón de jugadores en todo el mundo. ¿Te apuntas?

o habíamos hablado todavía en esta sección sobre *Dungeong & Dragons Online*, el fabulosos MMORPG creado por Turbine y que supone la adaptación online del más famoso juego de rol de lápiz y papel. Un juego con un apartado técnico envidiable, que adapta de manera fiel las reglas de la edición 3.5 de D&D y que se ambienta en el mundo de Eberron. Este título llevaba varios años de vida creando su propia comunidad de fieles usuarios, pero el negocio no crecía

El juego era un título de pago y suscripciones mensuales, pero ahora sus editores han decidido transformarlo en un juego gratuito. Desde septiembre del año 2009 Turbine lanzó una actualización, conocida como *D&D: Eberron Unlimited*, que convertía el juego al modelo de negocio 'Free-to-Play'. Desde entonces el número de usuarios ha crecido hasta alcanzar la cifra de un millón de jugadores en todo el mundo y sus editores afirman que el negocio se ha multipli-

cado un 500%. Esto habla muy bien de este tipo de negocio frente al tradicional de juego por suscrinción

Os animamos a todos a que probéis *Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited*, que podéis descargar de forma totalmente gratuita y disfrutar sin pagar un euro. Aunque, claro está, siempre se puede pagar, si se quiere, por contenido extra, equipo o algunas razas que sólo están disponibles en la tienda online. Un titulazo que ahora es gratis.

www.d&donline.com

EL JUEGO ADAPTA DE MANERA FIEL LAS REGLAS 3.5 DE D&D

Nuevo contenido

LA CUARTA EXPANSIÓN

l juego está especialmente indicado para PvP, para realizar mazmorras e instancias de todo tipo junto a otros jugadores, aunque la actualización gratuita también ha añadido bastante contenido más enfocado a jugadores esporádicos que se aventuren solos en el mundo de Eberron Además, la cuarta actualización del juego, que añadirá mucho más contenido además de una nueva raza, está al caer.









ANÁLISIS

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA **PLAYER**

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes... y el Chiquilicuatre.

Título						
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es	
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com	
Air Rivals	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	http://ourivals.es	
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com	
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es	
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es	
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com	
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com	
Guild Wars	PC	Rol	19,95€	Gratuito	es.guildwars.com	
Ikariam	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es	
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartnciazyhome	
La Prision Online	PC	Rol	14,95€	14,99€ Trimestral	prisonserver.com	
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es	
League of Legends	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.lol-europe.com	
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es	
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es	
Ogame	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.ogame.com.es	
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome	
Perfect World	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.perfectworld ms	
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com	
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com	
S4 League	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net	
Shaiya	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.shaiya.aeriagames.com	
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com	
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99€	www.war-europe.com	
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com	
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com	
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com	
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99€	14,99€	www.battlegroundeurope.com	

^{*}Micropagos para contenidos Premium



Tera Online

Aún no se ha lanzado, pero se trata, probablemente, de uno de los MMORPG que más está dando que hablar en los últimos tiempos. Tera Online está siendo desarrollado por el estudio coreano BlueHoles y ya se ha anunciado que, en su lanzamiento, dispondrá de una versión para el mercado europeo. El juego tiene un apartado gráfico que quita el aliento y, cuando se lance a mediados/finales de año llegará con el sistema de suscripción habitual.

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

				LOTTE
A todo	S			
		12Mb		
A todo	S			
	6Mb			
A todo	S	,		
ЗМЬ				
Con su	bida 512, a	todos. Si no,	tiembla.	
1MI	b			
		, La Prisión,		
	1		- 2-	
U	5	10	15	20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.



> www.tera-online.com

Grant Gily sufrouna virulenta plaga de Grimen y corrupción y tú eres el remedio.











1110111













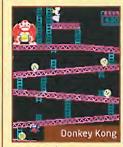
50 Fable III, Quiero ser



54 'Made in' España

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

EL JUEGO QUE SALVÓ A NINTENDO 15 1



La última bala de Nintendo y la más acertada.



n 1980, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Company Limited, tomó la determinación de abrir una oficina en los Estados Unidos. El director sería su hijastro, Minoru Arakawa. Éste a su vez contrató a Ron Judy y Al Stone como distribuidores de sus juegos. Cobraban por comisión y no se responsabilizaban de las posibles pérdidas de cada juego.

Los primeros títulos que distribuyeron fueron Radarscope y Sheriff, ambos con tan poco éxito que dejaron a los distribuidores al borde de la ruina más allá de la frontera de Japón. Fue entonces cuando la gran N encargó a un joven diseñador cuyo sueño era dibujar juguetes la creación de algo nuevo. El nombre de aquel hombre era Shigeru Miyamoto; el juego que creó Donkey Kong; su éxito: abrumador. Vendió más de 67.000 unidades sólo en USA, con lo que dio beneficios millonarios a la filial de la compañía japonesa.

Su protagonista fue llamado originalmente Jumpman y era carpintero, pero cambió su nombre para agradecer al casero, MARIO Segale que no les echara del almacén en su momento.



Mientras en España nos daba por la movida, el resto del mundo jugaba y jugaba...

Cuando era aún muy joven fui a Coney Island. Como cualquier otro chaval de Nueva York, jugué a los videojuegos en los salones recreativos de aquella localidad. Ese era todo el conocimiento de la industria del videojuego que tuve antes de fundar SEGA Enterprises".

Cita de David Rosen, cofundador de SEGA Enterprises.

MS PAC-MAN





Cl creador de *Pac-Man*, Toru lwatani, no tuvo nada que ver con su secuela, ésta fue creada por un grupo de estudiantes liderados por Doug Macrae y Kevin Currant.

Su idea original era aprovechar máquinas existentes y añadirles unas placas de 'mejora' que los convertirían en juegos distintos a los originalmente diseñados. Este movimiento no acabó de gustar en primer lugar a Atari, puesto que crearon una versión especial de Missile Command llamada Super Missile Attack. Más tarde repitieron el movimiento con Atari y un juego llamado Crazy Otto, similar en su concepción al comecocos pero con el protagonista teniendo piernas. Namco compró la idea y decidió que el personaje fuera una versión femenina de Pac-Man.

Un éxito mucho mayor que el de su predecesor y un dolor de cabeza para Atari.

El título definitivo del juego se puso 72 horas antes del comienzo de la producción y se barajaron las opciones de Pac-Woman, Miss Pac-Man, Mrs. Pac-Man y la opción elegida. El éxito fue superior al juego original, aunque a la larga los creadores de esta secuela demandaron a Atari por los derechos sobre la familia Pac-Man (Junior y Baby Pac-Man).

ASCENSO Y CAÍDA





Los salones recreativos empiezan a vaciarse y desaparecer tan rápido como se llenaron.

En 1981 los americanos jugaron más de 20.000 millones de partidas en los salones recreativos, siendo esto el equivalente a 75.000 años humanos delante de las máquinas. Había por entonces más de 24.000 salones recreativos y un total superior a 1.5 millones de máquinas instaladas en el país.

Sin embargo, a mediados de 1982 la industria del videojuego comenzó a caer lentamente. Los salones recreativos se vaciaban a pesar de que seguían saliendo nuevos juegos, algunos de ellos con una calidad inusitada para los tiempos que corrían.

La gota que colmó el vaso fue el inesperado anuncio por parte de Atari de un recorte en el crecimiento de la industria que llevó a Warner Communications a perder un 32% en bolsa. Esto se unió a una serie de errores estratégicos que llevaron a Atari casi a la bancarrota (una versión doméstica de Pac-Man simplemente infumable, previsiones de ventas inexactas y absolutamente infladas...)



Por suerte, el mercado giró para enfocarse totalmente al mercado doméstico, apareciendo entonces una gran cantidad de máquinas de gran



LOS PEORES DE LA HISTORIA

Parece que el segundo año de la década no fue precisamente

el mejor para los videojuegos. Al declive que sufría hay que sumar un par de fallos que contribuyeron aún más a este descenso en la popularidad.

En lo referente al juego de 'ET', la culpa fue de Steve Ross, cabeza visible de Warner. Este directivo se empecinó en crear un título de la taquillera

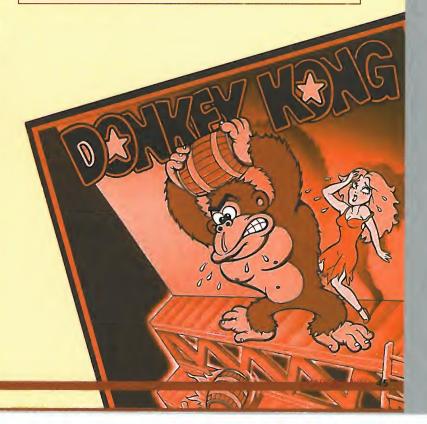
película de Spielberg. El problema es que sólo se dieron seis semanas para crear el título cuando en aquellos tiempos se tardaba hasta seis meses en desarrollar cada juego. El resultado: uno de los peores juegos de la historia, del que incluso reniegan sus creadores. Los millones de copias sobrantes están enterrados bajo un almacén de Atari, no es una leyenda urbana.

Otro fallo de la compañía fue la Atari 5200 con el bautizado como peor Joystick de la historia, no era capaz de autocentrarse. El resultado de todo esto fue que un año más tarde Warner vendió Atari con perdidas de 536 millones de dólares.



Grandes fallos que hundieron a la industria en estos años.





HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS AÑOS BO

SEGA®

DE ALEX KIDD A LA GUERRA CON NINTENDO



Alex Kidd, 1986

La primera mascota

Aunque de manera no oficial, el bueno de Alex se consideró como la mascota de la compañía desde el lanzamiento de su primer juego, Alex Kidd in Miracle World, en el año 1986 para Master System. Su creador fue Ossale Kohta. En sólo cuatro años recibiría cinco nuevas entregas. En 1991 le sustituiría Sonic el Erizo.

a historia de la compañía del erizo está dividida en dos partes, por un lado está la de la propia compañía y por otro la de David Rosen.

SEGA como compañía nació en mayo de 1952 en Estados Unidos. Su nombre viene de la abreviatura de Service Games y, aunque su cuartel general está en Japón y la cultura de empresa es oriental, fue fundada por occidentales. Su objeto de negocio original eran las tragaperras, los pinballs y otras máquinas que funcionaban mediante monedas. Al estar Japón saliendo de la guerra, Marty Bromley abrió una fábrica en aquel país, conociéndose en esas tierras a la compañía como Nippon Koraku Bussan y llegando a ser una de las tres mayores compañías de su clase en el país del sol naciente. En 1964 se fusionaron con Rosen Enterprises, cuvo presidente se convirtió en CEO de la compañía. Su nombre era David Rosen. Taito era la otra compañía con la que estuvieron negociando para la fusión, pero su presidente, Michael Kogan rechazó el trato.

Unos años, después la compañía sería comprada por Gulf & Western, contando ya sus lanzamientos como éxitos (*Periscope* fue una verdadera revolución). David Rosen seguiría en su cargo después de esta transacción. Los otros fundadores de la compañía se retiraron para seis meses más tarde fundar SEGA S.A. en España. Esta compañía sigue abierta. Cualquier recreativa o de azar con la marca *Sonic*, será suya. Desde 1994 es una empresa completamente española.

En lo que se refiere al mercado del entretenimiento, la década de los 80 fue de lo más movida para esta multinacional. El 15 de julio de 1983 lanzaron su primera consola, la SG-1000. Se da la coincidencia de que es exactamente el mismo día que Nintendo lanzó al mercado su Family Computer, conocida en nuestras tierras como NES. De este modo comenzaba una rivalidad que marcaría la evolución del entretenimiento interactivo. La SG-1000 tuvo un éxito moderado, pero sirvió como base para su siguiente máquina, mucho mas relevante, la Master System, que llegaría al mercado en 1986.

Entre 1983 y 1984 la compañía fichó a la mayor parte de sus grandes talentos, siendo el primero en entrar Yu Suzuki, para más tarde (en 1984) unirse Hisao Oguchi y Yuji Naka. Con la ayuda de estos programadores la compañía seguiría creciendo hasta conseguir su mayor éxito con la primera consola de 16 bits: SEGA Mega Drive. Se mostró por primera vez en 1987, aunque su lanzamiento no llegaría hasta 1989. Tuvo dos años de ventaja respecto a su otra gran competidora, Nintendo, y en ese tiempo su slogan fue "SEGA does what Nintendon't" (SEGA hace lo que no Nintendo).



Una compañía fundada por americanos pero localizada en el país del sol naciente.



Nintendo®

FAMILY COMPUTER

1983

Vio la luz en Japón en 1983, en 1985 en USA y en 1986 en el resto del mundo. También conocida como Nintendo Entertainment System en los países occidentales (y como Hyunday Cowboy en Corea del Sur), se trata de una de las consolas de mayor éxito en la historia del videojuego con casi 62 millones de unidades vendidas y el sistema culpable de que el mundo de los videojuegos siguiera vivo después de la crisis del mundillo en años anteriores. Fue diseñada por Masayuki Aemura. Se trata además de la primera consola con la que se permitió que compañías externas (ahora conocidas como third parties) desarrollaran videojuegos.

Las versiones de cada continente diferían en varios puntos, el más obvio el diseño, pero las desigualdades llegan mucho más allá. Por ejemplo, la versión japonesa permitía adherir accesorios al diseño original (un módem, una aparato que permitía hacer funcionar los juegos desarrollados por los usuarios, etc) y los mandos de esta iteración estaban unidos por un cable a la consola y no se podían separar.



Entre sus primeros juegos destacan *Donkey Kong Jr.,* Super Mario Bros y Kung Fu. Su último juego fue Wario's Woods en 1994.

TETRIS

1984



Alexey Pajitnov

Este ingeniero informático es el creador de Tetris, aunque sus derechos originales pertenecieran a la Unión Soviética (cosas del comunismo). Fue a partir de 1991 cuando comenzó a sacar provecho de su invento, cuando se mudó a Estados Unidos y fundó la Tetris Company. Actualmente trabaja para Microsoft.

A lexey Pajitnov es el matemático ruso que creó uno de los juegos más importantes de la historia del videojuego. Su título hace referencia a la palabra griega Tetra, que significa cuatro, el número de cuadros de todas las piezas de este puzle. Se basa en un juego de pentaminós, consistente en rellenar un rectángulo encajando las formas dadas. La mecánica del título es por todos conocida y nos obliga a completas líneas mientras encajamos las distintas piezas que caen de lo alto. La primera versión está creada por Veradim Gerasimov, para PC, aunque pronto llegaría a Apple II y Commodore 64. A partir de ahí las versiones se multiplicarían hasta convertir a este videojuego en el más versionado de la historia.



The legend of

EL SECUESTRO ETERNO



15 juegos de una gran saga

Desde The Legend of Zelda se han lanzado un total de 15 juegos nuevos que narran las distintas aventuras de Link. De este modo el héroe ha visitado todas las plataformas de videojuegos de Nintendo e incluso ha hecho un acto de aparición en Philips CDI.

Otra creación del magnánimo Shigeru Miyamoto, esta vez bien secundado por Takashi Tezuka y otro éxito que ha traspasado fronteras. Su protagonista, Link, se ha ganado un lugar de honor en el olimpo de los videojuegos dada la repercusión y trascendencia de sus aventuras. El título del juego se debe a que habitualmente el argumento de la saga gira en torno al secuestro de la princesa Zelda por parte del enemigo de turno, normalmente Ganondorf. Originalmente lanzado el 21 de febrero de 1986 en Japón, el resto del mundo tuvo que esperar hasta 1987 para poder disfrutar de este juego de rol y aventuras en la NES.

En un principio, las mentes pensantes de Nintendo no las tenían todas consigo sobre el éxito de este juego, pero las ventas y las críticas colocaron a este título donde se mereceía. En 1987 ya había vendido más de un millón de unidades, pero con su estreno en los mercados internacionales logró aumentar esta cifra a más de 33 millones de juegos colocados en los hogares de todo el mundo. Se trataba además de uno de los primeros juegos que permitían salvar



EL SALVAVIDAS DE SOUARE

De estar al borde de la bancarrota al éxito absoluto gracias a un sólo juego.

Hironubu Sakaguchi se sacó de la manga este título con el que consiguió sacar a Squaresoft de la inminente bancarrota que se cernía sobre la compañía. Tanto es así que el título del juego viene de que posiblemente se tratase del último lanzamiento de la compañía, de ahí Fantasía Final. El diseñador llegó a declarar que si este juego no tenía éxito dejaría el desarrollo y volvería a estudiar durante unos años. Afortundamente este extremo no fue necesario y el título se transformó inmediatamente en un éxito de ventas hasta el punto de guerer desarrollar inmediatamente una secuela.



Los nombres

El equipo de desarrollo estuvo formado por tan sólo siete personas, pero muchas de ellas han pasado a la historia. Es el caso del propio Hirunobu Sakaguchi, el diseñador Yoshitaka Amano o del músico Nobuo Uematsu.



DE CARPINTERO A FONTANERO



Super Mario Bros.

El juego más exitoso jamás lanzado de los que no se han lanzado conjuntamente con alguna consola (es decir, exceptuando *Wii Sports*). Ha colocado en los hogares de todo el mundo la friolera de 40 millones de unidades. Se trata de un título de plataformas épico que es secuela directa del juego de 1983 llamado Mario Bros. De nuevo, Shigeru Miyamoto es el responsable del juego, por lo que puede decirse sin temor a equivocarse que el japonés fue el verdadero responsable de que los videojuegos volvieran al lugar de honor que ostentan hoy en día.

Se da la circunstancia de que tuvo dos secuelas producidas en distintos continentes, ambas lanzadas bajo el título de Super Mario Bros 2 que tuvieron que cambiar su nombre para ver la luz en el resto de mercados. La japonesa recibió en el resto del mundo el nombre de Super Mario Bros: The Lost Levels, mientras que la producida en Estados Unidos se lanzó en oriente bajo el título de Yume Kojo: Doki Doki Panic, cambiando detalles como personajes y escenarios para que los jugadores no lo relacionaran con el mundo de Super Mario. Se han realizado múltiples versiones, siendo la más curiosa la titulada All Night Nippon Super Mario Bros con personalidades japonesas de protagonistas.

La crisis de los salones recreativos casi acaba con el mundo de los videojuegos. Afortundamente, Shigeru Miyamoto se ocupó de evitarlo con su genialidad.

Las máquinas más potentes y las portátiles que consiguieron abrir fronteras. Y mientras nosotros de guateque en guateque...

LA REVOLUCIÓN EN TU MANO

Kirby's Dream Land

Un catálogo extenso y de gran calidad

La cantidad de títulos disponibles para esta consola es abrumadora, pero se puede decir que la mayor parte de grandes personajes siguen corriendo en sus circuitos: Kirbi, Mario, Megaman, Zelda, Battletoads, Castlevania, Killer Instinct, Turok, Final Fantasy, Tortugas Ninja...

as pequeñas máquinas Game & Watch con pantallas de cristal líquido dieron sus frutos tras varios años como entretenimiento portátil. Y es que el departamento de Nintendo 'Research and Development 1', a cargo de Gumpei Yokoi, fue el responsable de lanzar la primera consola de la línea Game Boy y la portátil con mayor éxito que se recuerda. Consiguió vender cerca de 120 millones de consolas en todo el mundo a lo largo de su historia, pero las ventas iniciales fueron tan arrolladoras que logró colocar el stock inicial de un millón de consolas en poco más de dos semanas. Los mayores éxitos de ventas fueron los de la saga Pokémon (Azul, Rojo y Verde), con más de 32 millones de unidades.

Sus competidoras por aquellos tiempos fueron la Atari Lynx y la SEGA Game Gear, aunque a la hora de la verdad ninguna resistió el embite de la pequeña de Nintendo por sus elevados precios y un consumo de pilas excesivamente elevado (6 pilas duraban de 4 a 6 horas) en comparación con la autonomía de Game Boy (4 pilas llegaban a durar entre 10 y 12 horas).



LA POTENCIA SIN CONTROL...



Samurai Shodown Zero Special, 2004

Gráficos y sonido de alta calidad a un precio al alcance de pocos bolsillos. Un sistema adelantado a su tiempo y cuyo rendimiento era claramente superior al de las máquinas de finales de los 80. La contrapartida de esto era un precio tan elevado que llegaba a ser prohibitivo. La explicación, que el sistema se creó originariamente para los salones recreativos bajo el nombre de MVS (Multi Videogame System) y permitía intercambiar las ROM de los juegos para ofrecer otro título distinto sin cambiar la máquina.

La versión doméstica en un principio se pensó únicamente para alquiler o en hoteles de gran lujo, pero la respuesta popular obligó a SNK (Shin Nihhon Kikaku) a comercializarla en tiendas. Su precio en Estados Unidos fue de 649\$, pero en España se llegó a pagar hasta 200.000 de las antiguas pesetas por cada nueva máquina vendida. Por otra parte, sus juegos también tenían un precio muy elevado, dependiendo de la memoria que utilizarán, incluso superiores a las 50.000 pesetas. SNK lanzó nuevos juegos para la consola durante 14 años, siendo el último Samurai Spirits Zero Special.

Crónica de una muerte anunciada

La razón que llevó a la compañía japonesa a dejar de desarrollar y publicar juegos para este sistema fue los altísimos niveles de piratería que ostentaba. Sin embargo dejó de fabricar la consola mucho antes, en 1997.



NEO-GEO



GAME OVER



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es



QUIERO SER EL REY

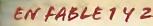


Peter Molyneux nos demuestra que después de la gloria nos espera un arduo camino hasta conseguir ser recordado por siempre.

n fable siempre hemos sido un héroe desconocido que se labraba su propio camino hasta conseguir la gloria. La tercera parte llega para romper con esta tradición y llevarnos más allá, obligándonos en convertirnos en rey para tomar todas las decisiones que acaben llevando a Albion hacia el futuro o camino del desastre.

Por el camino no se olvida de la libertad total de elección, ni de las opciones de personalización. Tampoco estaremos solos, puesto que de nuevo un perro nos acompañará en la aventura. Pero, ¿Seremos lo suficientemente buenos para conseguir el apoyo de nuestro pueblo y derrocar al malvado

Logan? Como reza el esiogan de esta saga ¿En qué le quières convertir? Un héroe, un tirano, un salvador...' Todo lo que queramos e incluso más de la mano de uno de los grandes genios del mundo de los vide-ojuegos, Peter Molyneux. El diseñador nos muestra los cuatro pilares fundamentales de su próxima obra y además nos guía por el pedregoso camino de la innovación dentro de esta saga y en el mundo de los videojuegos en general.



sta saga nos pone en lapiel de un héroe cualquiera al que llevaremos hacia la gloria eligiendo hacer el bien o el mal por el camino. Su primera entrega llegó en 2004 cuando se publicó en todo el mundo el primer título de la serie en Xbox. Se lanzó tras varios años de

expectación generada por las declaraciones revolucionarias de Peter Molyneux.

Lamentablemente aquel título no logró alcanzar las cotas marcadas por el diseñador, quedándose en un muy buen juego y vendiendo la friolera de dos millones y medio de unidades.
Cuatro años más tarde llegaría la segunda parte de esta saga a Xbox 360, con las mismas expectativas y, una vez más, un éxito mayúsculo. En esta ocasión las quejas de los usuarios fueron menores, pero no desaparecieron. Colocó tres millones y medio de juegos en todo el mundo

1 eg viaje deg kéroe

mismo esquema: un inicio en el que se presenta el personaje (2 minutos "moralidad. en el cine, 15 en un videojuego), a partir de ahí el protagonista va creciendo en habilidades (hero's challenge) hasta que llega a un punto máximo en el que ya se prepara al videojuegos)

Fable III pretende llegar más allá de este patrón y por eso podremos seguir jugando una vez superemos el enfrentamiento final con el malo de turno, con el nombre de Logan. Esta vez viviremos lo que es subir al trono del país, 'apechugando' con todas aquellas promesas que hicimos para ganar la confianza del vulgo (y que fuimos nosotros mismos

a mayor parte de las histo- quienes elegimos hacerlas) o castigando rias que narran las aventuras al pueblo de mil y una maneras posibles. de un gran héroe siguen el Ser el mejor monarca o una verdadera pesadilla sólo depende de nuestra propia

El objetivo según Peter Molyneux era conseguir que el jugador buscara llegar a este punto por la anticipación de los acontecimientos. El ejemplo que usó para ilustrar esto fue un mini juego de Facebook enfrentamiento final de la aventura al que el diseñador siguió jugando hasta (90 minutos en cine o 12 horas en conseguir su objetivo, comprar un tractor (que luego resultaría decepcionante).





2. Relaciones sociales

n Albion, como en la vida real, las relaciones sociales tienen una importancia capital. En el caso que nos ocupa tendremos que ganarnos el apoyo de los habitantes de estas tierras, ya sea mediante el miedo o gracias a la admiración que nos profesen (por nuestras hazañas o por las promesas que les hagamos si nuestra gesta triunfa). En Fable III lo que nos dará el poder será el número de seguidores, sustituyendo éstos a la experiencia típica de los juegos de rol.

Un detalle sobre el que los chicos de Lyonhead han querido poner cierto énfasis ha sido

la capacidad del juego para provocar emociones en el jugador. En Fable II la relación con el perro marcaba al usuario, esta vez pretenden añadir la posibilidad de interactuar fisicamente con los habitantes de Albion hasta puntos jamás vistos hasta ahora en un videojuego. ¿Como? No nos lo quisieron revelar, pero cuando preguntamos al bueno de Peter Molyneux sobre las posibilidades de utilizar Natal para este tipo de momentos, el diseñador se puso muy nervioso y señaló que era una idea muy buena, ¿habremos dado en el clavo?

EL DILEMA MOLYNEUX ra el diseñador de la saga el principal

roblema de Fable es que el 60% de los jugadores no entendieron la mitad de las características que ofrecía. "Es como si al escribir un libro únicamente lo entendiera la mitad de la gente" Por eso se han introducido tantos cambios para la ocasión, para que la máxima audiencia posible aproveche lo que Lyonhead les está ofreciendo con Fable III.

Esto no significa que estemos ante un juego más fácil o simple, todo lo contrario. Según el propio Molyneux "Sólo fijándonos en el

sistema de combate de Fable III vemos que es dos o tres veces menos casual y dos o tres veces más accesible que antes, con gran cantidad de combos, nuevos movimientos, los finishers..." Lo mismo ocurre con los menús, eliminados en su mayor parte " ¿Por qué conformarse? ¿Cómo podríamos hacerte sentir fantástico mientras subes de nivel? Al usar mucho la espada tu fuerza sube, ves como tus músculos son más grandes y por tanto te sientes recompensado de manera real.

MARCAPLAYER 51

3. EL COMBACE

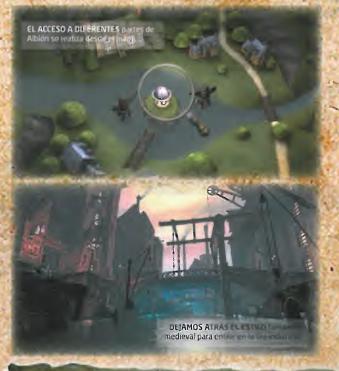
a máxima seguida en esta ocasión ha sido la de acentuar la sensación de poder de nuestro personaje desde el primer momento. Así, el sistema de combate de Fable III se aleja de lo visto anteriormente en la saga para volverse todo un espectáculo en el que debemos combinar nuestras distintas armas y habilidades para acabar con las fuerzas de la oscuridad de una manera mucho más espectacular y devatadora.

Esta no es la única novedad una vez que desenvainemos, puesto que en esta ocasión se ha obviado el hecho de permitir el uso de distintas armas durante la aventura, limitando a un único equipamiento nuestra defensa personal. Esta arma evolucionará conforme a la personalidad del protagonista, variando sus habilidades, proporciones e incluso el aspecto en función de las acciones que llevemos a cabo durante la aventura (los trabajos que tomemos, nuestra moralidad, los enemigos que más matemos, los matrimonios e hijos qué tengamos... Incluso reflejará nuestra puntuación de jugador).

Una herramienta única que podremos compartir a través de Xbox Live con nuestros amigos.







4. ADJÓS MENUS

ace unos meses Peter Molyneux anuncio que había algo en Fable III que no iba a gustar a los jugadores de todo el mundo. Preguntándole sobre esto, nos desveló que se refería a la desaparición del sistema de menús tal y como lo conociamos. Para esta ocasión han tratado de hacerlo todo completamente visual, eliminando las listas interminables de objetos y los aburridos sistemas en que para encontrar algo teníamos que recorrer todo el inventario.

La solución ha sido hacerlo todo completamente visual, permitiendo al jugador transportarse en cualquier momento a su morada, donde podremos encontrar un mapa (desde el que se nos permitirá) dar órdenes al estilo estrategia cuando nos covirtamos en rey), además de permitirnos ver todos los objetos y ropajes que hayamos encontrado por el mundo.

Esta es la parte que más sorpresas guarda todavía de Fable III, puesto que en el momento que pudimos verlo se encontraba en un estado prematuro de desarrollo.



APLAYER

gramador)

(Diseñador/programador)

Trials of the **Olympian Gods** (Diseñador/programador)

(Líder del proyecto/ programador líder) **Magic Carpet**

(Productor ejecutivo)

(Productor ejecutivo) (Productor ejecutivo) Keeper (Diseñador/ Líder del proyecto)

PECER MOLYNEUX

"Estoy aburrido de la televisión. Quiero algo nuevo, diferente. Eso es lo que estamos haciendo. La televisión ya ha tenido a la gente demasiado tiempo, ahora nos toca a nosotros."

ste desarrollador comenzó su carrera en los años 80 y ha fundado hasta dos compañías de éxito. (Bullfrog y Lyonhead) Ahora, como director creativo de Microsoft Games Studios Europa sigue al frente de Fable, mientras de reojo mira a Project Natal

- > Player: Fable III es muy ambicioso, pero quizá se esté simplificando demasiado...
- > Eso es muy interesante, porque no lo pienso en absoluto. Puede parecer algo controvertido, pero creo que las cosas que hacen que un juego de roi funcione son del viejo estilo. El primero que jugué y el mejor que he probado tenía unos gráficos terribles. El mismo esquema siguen Fable y Fable II y muchos otros explorar, salir, coleccionar y subir de nivel. Eso de tener listas cosas, habilidades y demás es algo tan " viejo. El rol se ha atascado. Por ejemplo, los shooter en primera persona han evolucionado brutalmente. Sólo hay que ver Doom y compararlo con Modern Warfare 2. Esto es así porque los desarrolladores guieren reinventarse continuamente. Eso es lo que hay que buscar, el paso hacia delante. Cuando empezamos el proyecto nos planteamos ¿El rol está muerto? La respuesta es no, y el camino el de los FPS.
- > ¿Es Fable III la culminación de lo que empezaste con Populous y tus siguientes juegos?
- > Siempre plasmas tus anteriores juegos de alguna manera en tus obras. Así puedo ver cosas de Populous o incluso de Black & White, pero nunca pensamos "queremos meter esta característica de aquel título en este juego. " Quizá la sensación de poder y control. Ese "este es mi mundo, mi tierra, soy vo el que manda". Esa sensación de poder es lo verdaderamente único
- > También te ocupas a la vez de Natal. ¿Por qué debería alguien emocionarse por este periférico?
- > Lo más importante de Natal es lo que hace con los diseñadores. Un mando nos hace vagos, crear juegos que no son un reto. Necesitamos nos digan "sé un verdadero diseñador" Eso es lo que Natal hace porque es muy dife-

rente a todo lo demás. Natal no es un dispositivo perfecto para juegos, es un dispositivo perfecto para hacer cosas nunca vistas Las cosas en las que estoy pensando yo, lo que están pensando otros diseñadores, son completamente nuevas. La relación de un diseñador-ahora con el jugador es a través de los pulgares. Mi relación contigo como jugador con Natal es a través de tu voz. tus movimientos, tus manos... Sólo imagina lo que significa. ¡Es la diferencia entre usar Messenger a comunicarse con alguien!

- > ¿Como jugaremos en 10 años?
- > No lo sé, solo tienes que ver todo lo que pasa hoy, con los videojuegos convirtiéndose en entretenimiento real: Estoy aburrido de la televisión. Me siento como un robot allí sentado viendo las cosas que me ofrecen. Quiero algo nuevo, diferente Eso es lo que estamos haciendo. La televisión ya ha tenido a la gente demasiado tiempo, ahora nos toca a nosotros.

MOLYNEUX ES LA CARE ZA pensante detrás d magia de Fable.

LJONNEAD ?

.....

0000000

2005

2006

2008

.....

2010

Black & White (Concepto/ diseñador jefe/ programador)

The Movies (Diseñador ejecutivo) Black & White 2

(Diseñador)

The Movies Stunts & Effects Fable: The Lost Chapters ejecutivo)

Fable II (Diseñador jefe)

000000000

Fable III





Pero hay muchos problemas. El principal, las dificultades para financiar videojuegos de calidad. España no cuenta ni de lejos con el tejido inversor privado de Estados Unidos, y hasta hace nada tampoco con el institucional que sí tienen otros países.

Sin embargo, aunque estemos a años luz de las industrias más punteras, parece que ya las autoridades se están moviendo. Hace más de año (el 30 de marzo de 2009) la Comisión de Cultura del Congreso aprobó su consideración como Industria Cultural equiparable al cine o a la música. De esta decisión se han derivado tres acciones. Por una parte, entre las

En las dos siguientes páginas os mostramos algunos de los estudios más importantes de nuestro país. Algunos se han quedado fuera, como Digital Legends, Zinkia o Novorama. Pero desde luego, todos están, por una u otra razón, entre los diez más importantes de España.



Los magos de la aventura gráfica

Péndulo, es que lleva más una década desarrollando algunas de las mejores aventuras gráficas que podemos jugar hoy en día, en especial la saga Runaway. "Lo curioso es que hemos España", dice Rafael Latiegui, director creativo del estudio. De hecho, el premio a Juego del Año para PC en Francia, otorgado por periodistas y productores de videojuegos galos. Curiosamente, tras el premio que estaba en manos de Dynamic, por embargo pudieron recuperarla, aunque tardaron seis años en hacer la segunda parte. Sus aventuras tienen un sello característico: mucho humor, mucho color y unos puzles realmente originales. Y ya han saltado a consola, con conversiones de Runaway tanto a Nintendo DS como a Wii. Un futuro muy prometedor.



RUNAWAY ES, EN la actualidad, uno de nuestros productos más afamado fuera de nuestras fronteras.





LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1994, Madrid NÚMERO DE EMPLEADOS: 15 aprox. JUEGOS PUBLICADOS: Siempre aventuras gráficas. Igor: Objetivo Uikokahonia (1994), Hollywood Monster (1997)y los tres Runaways (2001, 2007, 2010).

PROYECTOS EN CURSO: Otra aventura gráfica que llevan totalmente en secreto.

NUNCA UN JUEGO de una saga tan famosa como Castlevania se había desarrollado en España.



El trabajo más ambicioso

De entre los grandes estudios españoles es uno de los más jóvenes y, sin embargo, es el que está llevando a cabo el proyecto más ambicioso de toda la historia de la industria nacional, Castlevania: Lord of Shadows, en colaboración con Hideo Kojima.

Se dieron a conocer en 2004 con Scrapland, un buen sandbox apadrinado por American McGee y tres años más tarde lanzaron Clive Baker's Jericho, el survival de acción que les terminó de situar en la órbita internacional y el primer título español de la nueva generación de consolas. Con Lord of Shadows, las expectativas son más altas que nunca para un estudio de desarrollo de nuestro país.



EL PROYECTO DE Castlevania surgió de un vídeo que Mercury Steam hizo para Konami.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 2002, Madrid NÚMERO DE EMPLEADOS: 60 aproximadamente JUEGOS PUBLICADOS: Scrapland (2004), Zombies para móviles Nokia (2006) y Clive Baker's Jericho PROYECTOS EN CURSO: Castlevania: Lord of







LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1996, Madrid NÚMERO DE EMPLEADOS: 50 aproximadamente. JUEGOS PUBLICADOS: Toda la saga Commandos (1998, 2001, 2003, 2006), Praetorians (2003), Planet 51 (2009)... PROYECTOS EN CURSO: Han cambiado de estrategia

PRÓYECTOS EN CURSO: Han cambiado de estrategia comercial y están desarrollando títulos para móviles y redes sociales.



Un videojuego hecho mito

Durante muchos años fue el estudio español más reconocido tanto nacional como internacionalmente gracias a una de las sagas de PC más importantes de los años 90, Commandos, quizá lo mejor que se ha hecho dentro de nuestras fronteras hasta hoy. Los siguientes trabajos no han estado a la misma altura, juegos de calidad media y bien vendidos, pero nunca como su ópera prima. Tras su último título, Planet 51, han abandonado el desarrollo en consolas para centrarse en juegos para Facebook y móviles.



CUATRO SON LOS títulos que integran la serie de estrategia Commandos...



...PERO LOS DOS primeros son recordados con especial cariño.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1995, Madrid

NÚMERO DE EMPLEADOS: 85 aproximadamente. JUEGOS PUBLICADOS: De todos los géneros y plataformas, desde Torrente El Juego para PS2 y PC (2001) hasta Yummy Yummy Cooking Jam (2008)

PROYECTOS EN CURSO: Cinco proyectos no revelados para PS3, 360, Wii, PSP y DS.



El estudio más prolífico

Es, probablemente, el estudio español más fértil: el que más número de juegos tiene en desarrollo y más lanza al mercado. Normalmente se trata de títulos pequeños para jugadores poco habituales, pero la gran cantidad de proyectos que gestionan a la vez hace merecedor a Virtual Toys de estar en esta lista. Es la primera empresa de videojuegos que ha resultado finalista en los Premios Príncipe Felipe a la Sociedad de la Información.



VIRTUAL TOYS tiene oficinas en Madrid, Barcelona y Castellón.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1999, Madrid / Milan NÚMERO DE EMPLEADOS: No revelado JUEGOS PUBLICADOS: Como editora, títulos de toda Europa, entre los últimos están El Rey Arturo y Dracula Origins PROYECTOS EN CURSO: Navy Moves, que lleva varios años en desarrollo y que prevé su salida en un futuro cercano.



PUEDES PROBAR LA beta de *Novy* Moves gratis es la web de FX.

Una apuesta por el buen precio

FX Interactive es una editora hispano-italiana, la más importante de nuestro país, que lleva desde su fundación hace once años apostando por vender títulos de PC a un precio altamente competitivo, casi siempre en torno a los 20 €, y en su mayoría de buena calidad, lo que hace que esté muy bien valorada por el público. Cuenta con su propio estudio de desarrollo, Studio FX, que lleva desarrollando diez años un ambicioso remake de *Navy Moves*, un juego bélico de los años 80 que ya es el desarrollo más largo realizado en nuestro país.



REY ARTURO ES uno de los últimos juegos editados por la compañía.

LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 2008, Madrid NÚMERO DE EMPLEADOS: 8 JUEGOS PUBLICADOS: Tan sólo uno, NyxQuest (2009), para Wil y WilWare. PROYECTOS EN CURSO: Proyectos secretos para Xbox Live y PSN.

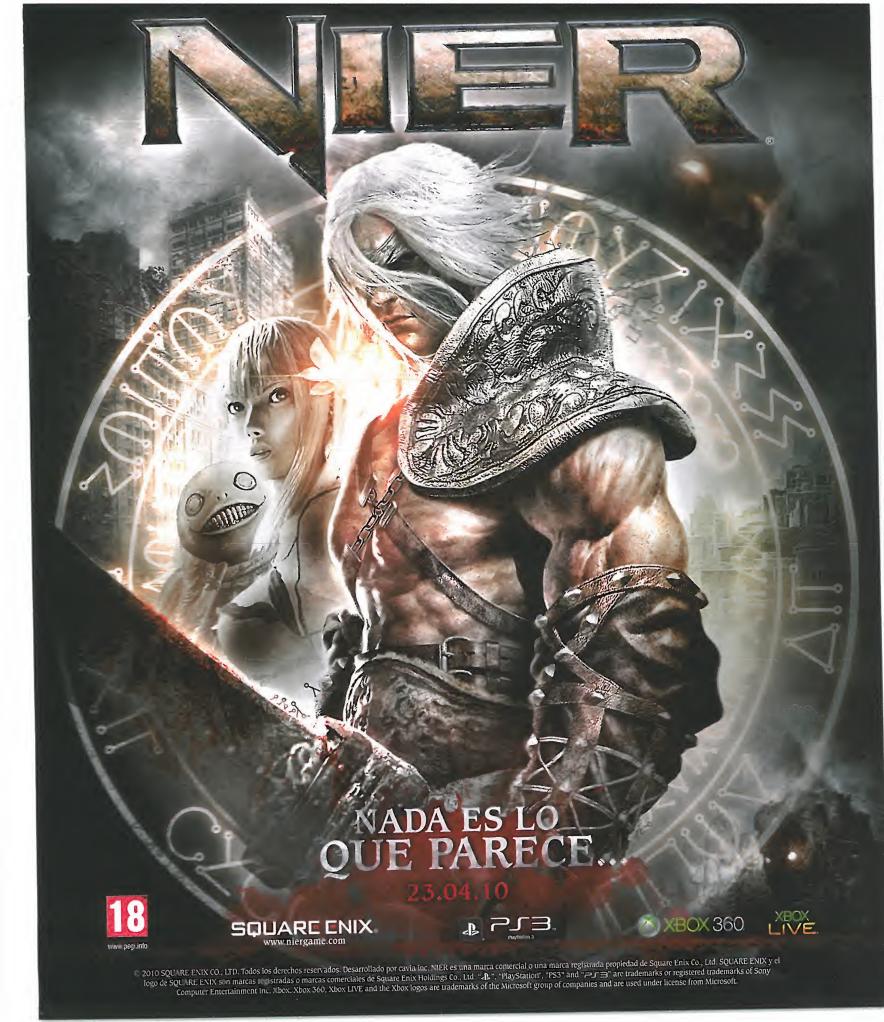
La innovación como seña

Fundado en Vallecas, Madrid, por cuatro jóvenes emprendedores, en tan sólo dos años se ha convertido en uno de los estudios españoles más reconocido internacionalmente. Su primer y hasta ahora único juego, NyxQuest, fue uno de los videojuegos de WiiWare más valorado del año pasado gracias a su calidad artística y a su original jugabilidad. El título, que se costearon ellos totalmente, recibió el Premio a Mejor Juego Europeo del Año en Alemania y optó a varios más.



NYXQUEST FUE UNA pequeña revolución el año pasado.







Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al **25900*** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

** Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.com. Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

XB0X 360

5 DISCOS DUROS DE 250 GB PARA XBOX 360







ANKAMA GAMES

MP DOFUS

FUS 2.0

Envía MP DOFUS al 25900*

> ¿Aún no conoces el mundo de Dofus? Gana gracias a Ankama uno de estos diez exclusivos packs para que no te pierdas nada de nada de este MMOPRG gratuito que está volviendo loca a media Europa.

LOS PACKS

fecha en castellano.

- o DOFUS 1
- o DOFUS 2
- o DOFUS 3
- o DOFUS 4
- o DOFUS Monster
- Un mes de abono para cada pack Un peluche DOFUS

- Una alfombrilla para el ratón de DOFUS
- Tarjetas de lotería Exclusivas (no se venden, sólo para fans
- Posters Exclusivos (no se venden, solo para fans en las

exposiciones)

MP CAZADORA



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

.

AZADORA ESTARS DE

> Tengas o no tengas moto no puedes dejar pasar esta oportunidad. Una cazadora de chico malo ya te está esperando gracias a los chicos de Namco Bandai



Envía MP CAZADORA al **25900***



^{*}Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 — info@nviasms.com. Bases y política de protección de datos /er.cutut publicadas en www.marcaplayer.com

MONDO PIXEL "AHORA EN

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué demonios está esperando Criterion para anunciar un nuevo Burnout.

En Mondo Píxel, el blog, se están gestando sustanciosas novedades. Atentos a www.mondo-pixel.com

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES El responsable de todo esto

TRES DIMENSIONES, EL HYPE DEFINITIVO

Aunque como cualquier persona cuya infancia haya transcurrido en los ochenta, experimento una magnética atracción por la tecnología punta al servicio de la chorrada (desde los gimmicks de William Castle a las gafitas bicolores en 3D, pasando por los pinballs con LEDs, las máquinas recreativas con muebles más grandes que la vida, el Odorama o los youtubes de gaticos), la nueva fiebre por la tecnología tridimensional no me acaba de llegar. El motivo, posiblemente, es esa sensación de estar ante un frío proyecto de fin de curso para sangrar a los espectadores en los últimos estertores de la industria del cine, y cuyo interés artístico se reduce al vacío «oh, ah» de Avatar y a los divertidísimos efectos splatter de «San Valentín Sangriento», que por desgracia no son la norma.

Por eso, el anuncio de la nueva 3DS, portátil de Nintendo con posibilidad de generar y reproducir imágenes tridimensionales gracias a un sofisticado sistema de cámaras incluidas en el hardware me deja frío, como me han ido dejando frío los estrenos en salas de espectáculos generados con este sistema. Será también «oh, ah» durante el rato que dure la novedad, pero vaticino (y espero equivocarme, por supuesto) el mismo problema del que pecan las películas en 3D: mucha atención al impacto efímero y poca capacidad para perdurar en la memoria del jugador. Aunque desde luego, no podemos decir que no estemos empezando a acostumbrarnos a ese panorama.

EL MUNDO VIRTUAL POR EXCELENCIA

El trailer de la esperadísima secuela cinematográfica de Tron, llamada Tron Legacy, es la excusa perfecta para recordar una película mítica y una estética única.

s fácil imaginar cómo Steven Lisberger, guionista y director de Tron y especialista en efectos visuales, concibió la película por la que su carrera ha quedado marcada. Sólo hay que mirar las zonas oscuras de los videojuegos clásicos. ¿Cómo funciona el pasillo que conecta a derecha e izquierda el laberinto de Pac-Man? ¿Qué especie de extraña perspectiva, medio cenital, medio lateral, es la de Berzerk?. Y obviamente... ¿sobre qué especie de materia oscura están posadas las raquetas de Pong? Son esos desafíos al espacio tridimensional que nadie se había molestado en explicarnos (y por una razón muy sencilla: no existen) los que configuran la energía sobre la que se construye Tron, la película que se atrevió a literalizar el funcionamiento de las inteligencias artificiales. ¿Cómo piensa un ordenador? ¿Qué conflictos se desarrollan realmente dentro de un videojuego?

El resultado es una película que podríamos calificar de fallida: posiblemente, Lisberger visualizaba en su cabeza una aventura trepidante e innovadora, y

le quedó una abstracción arrítmica y aterradora, repleta de confusos vistazos a ese abismo negro que poblaba los videojuegos de la época. Por eso se ha convertido en un clásico de culto: imaginad la cara del correspondiente gerifalte sexagenario de Disney que presenció la película antes de su estreno en salas. Ese no entender nada. Eso sí que es un abismo insondable.

LOS DISCOS DE TRON

EL JUEGO LES VENÍA YA HECHO

Menuda suerte: los videojuegos de Tron venían pensados con la película. Entre los tiroteos, los combates de discos y las carreras de motos, las mecánicas de juego estaban claras. Ninguno pasó a la historia, quizás porque la película parecía inspirarse, más que en juegos... en portadas.





Web del mes: boxart.tumblr.com. Las portadas más impactantes, extrañas, clásicas e indiscutibles de la historia.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.

TRON



Sin duda, la gran aportacion de *Tron* a la cultura pop es su estética de neón y malla futurista resaltando sobre fondo negro. Que muy juiciosamente, se respetará en la secuela.

TRON 2.0

A pesar de sus carencias jugables y a que apareció antes de la reciente fiebre, *Tron 2.0* es una secuela más que digna, con motazas, tiroteos y colores epilépticos.

STREET FIGHTER - WORLD WARRIOR ENCYCLOPEDIA

UDON + STREET FIGHTER = VAMOS MUY BIEN

a sido anunciado el tochaco World Warrior Encyclopedia, acerca de la mitología de Street Fighter, para junio. Será una profusa recopilación de ilustraciones, sketches y demás mandanga por parte de los siempre interesantes UDON. Como fan de los juegos y, sobre todo, de la iconografía del mito de Capcom, ya he hecho mi reserva. Otra cosa es que realmente me interese saber cómo perdió Sagat su ojo, pero qué diablos. A ver si así me animo a ponerme con la cuarta parte definitivamente y en serio.

PATH OF NEO

REMEMBER THE MATRIX

uelvo a sumergirme en todo el universo Matrix. Todo. Las películas, los tebeos, los spin-offs animados y, claro, los videojuegos. Dejando de lado esa apresurada medianía que fue Enter the Matrix, y cuyas intenciones (servir de complemento entre las películas, con material exclusivo rodado por los Wachowski) estaban muy, muy por encima de sus endebles resultados, disfruto bastante con Path of Neo, quizás porque convirtió al universo Matrix en un videojuego de acción. Una especie de perversión que obliga al jugador/espectador a preguntarse qué esperaba él exactamente de las películas. Yo aún lo estoy decidiendo.



JUST CAUSE 2 PS3

LIBRE COMO EL SOL CADA MAÑANA

Uno de los sorpresones en lo que llevamos de año es esta secuela que deja en evidencia al remake de *Bionic Commando*, del que toma prestado el uso del garfio. Inabarcable.

FAT PRINCESS PSP

INGIERA SU EXCELENCIA ALGO DE AZÚCAR

La versión para la Store es algo más brillante en lo gráfico, pero esta colorista propuesta de estrategia para todos los públicos conserva todo su encanto.



MEGAMAN 10 XLA

LAS ESENCIAS DEL PIXELAZO

Perdida la capacidad de sorpresa del increíble *Megaman 9*, hubiéramos preferido una huida hacia delante más que una repetición de códigos, pero... no nos quejamos tampoco.

MORTADELO Y... AMIGA

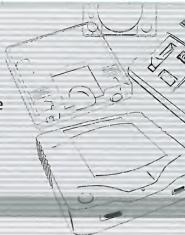
Un juego bastante ignoto, de origen alemán, que apareció en casi todos los sistemas de la época, allá por 1987. Interesante (aunque algo fallida) aventura muy fiel al tebeo.

REDDER PC

La gran Auntie Pixelante propone con Redder un juego de plataformas y exploración tenso, galáctico, sencillo y atmosférico. Juégalo en www. newgrounds.com/portal/view/529992

MONDO "PIXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



SONIC 4: MALAS ESPINAS

Por algún motivo no del todo descifrable, hay algo en Sonic 4 que no me termina de convencer. Devoto como soy de los remakes retro hechos con sentido y con corazón, y que tantas alegrías nos han dado últimamente (pienso, obviamente, en Megaman 9 y en Bionic Commando Rearmed), este Sonic 4 parecía orientado en la dirección correcta cuando comprobamos que, en efecto, la promesa de un retorno a unas 2D puras no era un truco publicitario para contentar a la jauría retro-rabiosa. Será que SEGA nos la ha dado demasiadas veces con queso, será que cuanto más enseñan más pereza me da todo (esa banda sonora altamente desafortunada...), o será simplemente que estamos hartos de ver juegos de espíritu 2D pero desafortunada aplicación gráfica con la tecnología actual. Y hasta ese punto hemos llegado.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

RETRO MADRID 2010

Triunfó este año, y en El Blog de Manu lo cuentan con una exhaustividad ma-re-an-te: http://elblogdemanu.com/ retromadrid-2010-la-feria-se-hacemayor/

LO RETRO ES MODERNO

Fish Face recuerda con éxito a los juegos de Amstrad. Amstrad, más peces con cara, más control con un solo botón: un sí definitivo: http://teknopants.com/games/fishface/

NUESTRO FINAL BOSS FAVORITO

HOMENAJE AL DOBKERATOPS



R-Type no solamente es un gran matamarcianos. También es un generador de iconos inmortales.

odo en R-Type, el matamarcianos horizontal publicado por Irem en 1987 desborda carisma. Va no son sólo sus características como juego, de dificultad infernal, precisión envidiable y revolucionario gameplay (que convertía al propio decorado en el más letal de los enemigos), ni la inolvidable Fuerza que acompaña a la 'navezuca, ni su sencillo pero contundente argumento, que según ha ido avanzando la serie ha jugado con conceptos de cienciaficción dura como la 'retrocausalidad', sino también su inspiradisimo diseño de naves v contrincantes. Empezando, por supuesto, por la propia nave protagonista, la mítica R-9a de morro cabizbajo, y siguiendo por esos enemigos entre orgánicos y mecánicos, defensores del letal Imperio Bydo y cuyo origen está en nosotros mismos.

De entre todos esos paladines imperiales destaca el Dobkeratops, primer final boss al que se tiene que enfrentar el jugador, que aunque inunda media pantalla sólo a los pocos minutos de arrancar la partida, se convirtió en símbolo de toda la serie, reapareciendo en entregas posteriores. Clarísima y desvergonzadamente inspirado en el Alien de H.R. Giger, el Dobkeratops, su zigzagueante cola, su simbólico punto débil y su diseño aún más cárnico y viscoso que el del Alien original colocaron a *R-Type* en la cima de los matamarcianos con clase









R-TYPE: SHOOTER ORGÁNICO

Decíamos que no solo el Dobkeratops está inspirado en los diseños de H.R. Giger. Todo R-Type respira un ambiente organico de pesadilla, salida de un tebeo europeo de ciencia ficción para adultos. Un ejemplo inolvidable: el jefe final con forma de enorme corazón cuyas aurículas y ventrículos dejan escapar un kilométrico gusano espacial.





P7P55D=E Series Disenals para rendir

Disfruta de lo último en rendimiento con Hybrid Technology. Diseñada en nuestros avanzados laboratorios, esta tecnología ofrece una optimización de recursos y eficiencia superior. El Hybrid Processor ajusta automáticamente la velocidad de la CPU y lleva el rendimiento al siguiente nivel. Para una mejor eficiencia y disipación de temperatura, Hybrid Phase combina Xtreme Phase y T.Probe, monitorizando y ajustando dinámicamente la temperatura y fase de los componentes. Hybrid OS también incluye ASUS Express Gate, para un acceso a internet mucho más rápido y sin necesidad de cargar el Sistema Operativo. Las series ASUS P7P55D-E son las primeras placas base en soportar USB 3.0 y SerialATA 6 GB.



Soporta Intel® Core i7 Intel® Core i5 Intel® P55 Express Chipset Dual channel DDR3 2133 (O.C.) Max. 16GB 3 x PCI Express 2.0 x 16 slots Soporta USB 3.0 Soporta SATA 6.0 GB/s







Nº1 en Rendimiento, Seguridad y Fiabilidad

SOUNDING THE CONTRACTOR VISITED STATES OF THE CONTRACTOR VISITED S



68 Mafia II

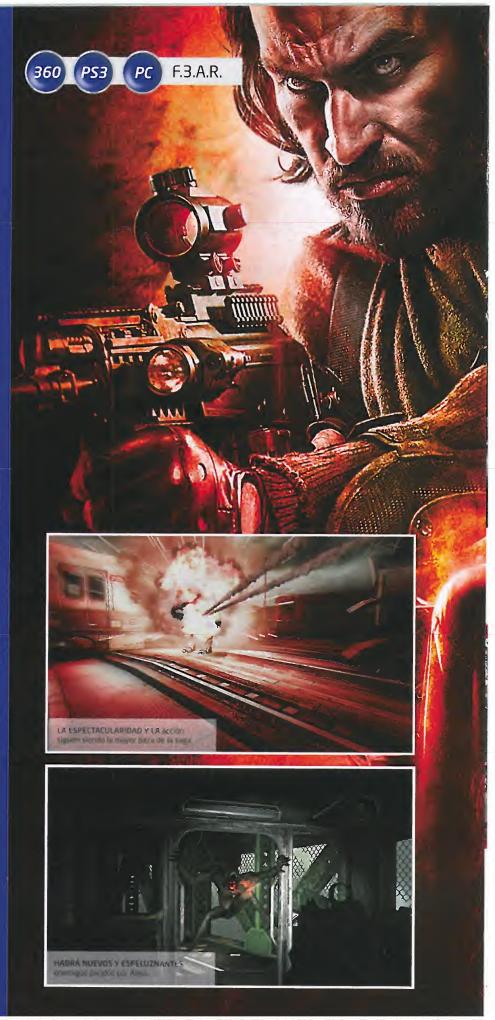


72 Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

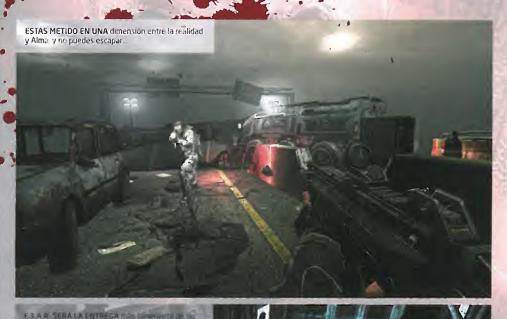


76 All Points Bulletin

- 80 Test Drive Unlimited 2
- 82 F1 2010
- 84 Sin & Punishment Successor of Skies
- 86 Skate 3
- 88 Split/Second
- 90 Alpha Protocol
- 92 Toy Story 3
- 93 Railworks
- 94 Dementium II
- 95 3D Dot Game Heroes
- 96 Nier







John Carpenter y Steve Niles MUCHO TERROR CON

DENOMINACIÓN DE ORIGEN

E I legendario director John Carpenter y el guionista Steve Niles han aportado todos sus conocimientos cinematográficos para convertir a F.3.A. R en una terrorífica experiencia digna de la gran pantalla. Niles, escritor de '30 Días de Oscuridad', ha sido el encargado de encajar todas las piezas de una historia llena de sorpresas y giros inesperados que tiene a la venganza y los conflictos familiares como motor argumental. Por su parte, Carpenter ha tratado de transmitir el suspense y la tensión de obras maestras del terror, como 'La Cosa' o 'Halloween' a las secuencias cinemáticas para que se conviertan en un terrorífico complemento a la altura del resto del juego. Habrá que esperar hasta final de año para ver si estos dos genios del miedo consiguen hacernos soltar el mando para encender la luz, mimbres tienen.

combates frenéticos que hicieron famosos a los dos primeros juegos de la serie aunque en esta ocasión nos permitirá compartir nuestros miedos con un compañero. Day 1 Studio, encargado del desarrollo, ha incorporado como principal novedad el modo cooperativo, disponible tanto online como a pantalla partida

La posibilidad de compartir el desarrollo de la historia con un segundo jugador abre un nuevo universo de posibilidades. En esta ocasión podremos elegir entre encarnar a Point Man -primer hijo de Alma-, un supersoldado mejorado genéticamente y convertido en la máquina perfecta de matar o Paxton Fettel, su despiadado hermano, que regresa de la muerte como un fantasma con increibles poderes mentales y oscuras intenciones.

La elección no sera al azar Cada uno cuenta con sus propias habilidades y sus puntos débiles, de manera que la experiencia de juego será totalmente distinta. Point Man sigue dominando el compo y

su slow motion continúa siendo letal, igual que la capacidad de Fettel para poseer los cuerpos de los enemigos. Las distintas características de los protagonistas permiten un sinfín de opciones estratégicas a la hora de afrontar una misión o atacar a un grupo de enemigos. Sin embargo, lo mejor del modo cooperativo que propone F.3.A.R es. precisamente, que no tiene por qué ser cooperativo. Elegir el camino del bien o del mal, colaborar o jugar uno contra otro serán elecciones personales que influirán de manera decisiva tanto en el desarrollo del juego como en su final.

La historia se repite

A pesar de seguir el hilo argumental de los capítulos anteriores, F.J.A.R. es una instoria independiente y no requiere haber terro ado el resto de la saga para jugarlo. Nueve nases después de su primer enfrentamiento con la despiadada madre. Point Man vuelve al escenario por lapocalifictico resultado de la explosión final del





LA NUEVA IA HARÁ que no veas al un enemigo dos veces en un mismo sitio.

EL COMPLETO ARSENAL DE armas de la saga se renovará v ampliará más

primer juego. Sólo que en esta ocasión, Point Man y lo poco que queda de la Fuerza de Élite, Asalto y Reconocimiento, los F.E.A.R., se encuentran atrapados entre el mundo real y las garras de esa psicópata con poderes mentales escondida en el cuerpo de una niña de ocho años llamada Alma, Cuando creía que había acabado todo, Point Man descubre que el mal ha sobrevivido y, lo que es peor aún, está a punto de dar a luz algo que podría acabar con el mundo

LA PEQUEÑA NIÑA ALMA **VUELVE MÁS** PERTURBADA QUE NUNCA

El enigmático personaje de la mujer de oscura cabellera y apariencia infantil, alrededor de cuya identidad orbita toda la trama de la saga FEAR, vuelve presa de una incontenible sed de venganza. Su nuevo alumbramiento podría desencadenar el alcance máximo de sus terribles poderes, lo que le permitiría por fin llevar a cabo la destrucción de la humanidad Para poner fin a los planes destructivos de Aima, Point Man deberá confiar en su malévolo hermano Paxton Fettel, obsesionado con encontrar a su madre. El mundo se ha convertido en un dramático universo alternativo creado por la poderosa mente enfermación Alma, que ha parido nuevas y iniestras criaturas que intentarán por todos os medios que no cumplamos con nuestra r....ón. Con este paporama cada uno te que elegir su propia suerte ¿podrás conhai en la persona que tienes al lado?

que corra la sangre

hay algo que no falta sangre. En la tercera entrega de la saga desarrollada or Day 1 Studios encarga-

360 y PS3, promete ser "la más gore", según sus creadores. El juego es una continua y divertida orgia de disparos con cuerpos desmembrados y la sangre chorreando por las paredes Aunque deberemos andarnos con cuidado si no queremos que sean los nuestros. Una legión de criaturas creadas por la trasnochada mente de Alma nos esperará con unas intenciones no demasiado buenas.

Entre los nuevos enemigos que podremos ver en F.3.A.R. destacan los soldados paranormales y los scavenger, unos animales carroñeros similares a lobos despellejados, muy peligrosos cuando atacan en manada. Mención aparte merece el poderoso Face Caster, capaz de abrir puertas bidimensionales con su potente láser y atraer a cualquier tipo de enemigos para que, literalmente, caiga sobre nosotros.

Además, F.3.A.R. incluye el llamado Sistema de Generación de Terror, que incrementa la sensación de miedo y aislamiento. Con él. nada en el juego será predecible Juguemos solos o junto a un compañero no se repetirán las experiencias de juego ningún enemigo estará esperando dos veces en el mismo lugar Los desarrolladores han puesto tal empeño en mejorar la IA de nuestros enemigos, que cuando se repite una misión o se vuelve a jugar un determinado capítulo, nada sucede en el mismo punto que antes Correr es inútil No importa lo bien que te ocultes, te encontrarán



Máquinas de matar

PODREMOS CONDUCIR VEHÍCULOS

Ligual que pasara en la anterior entrega, en F3.AR tenemos la posibilidad de abatir enemigos montado en enormes robots de combate muy del estilo a los que aparecen en la pelicula 'Avatar'. Embutido en estas armaduras con una



descomunal potencia de fuego podremos acabar con cualquiera que nos salga al paso, aunque si no se usan de manera adecuada se convertirán en una gigantesca y pesada tumba de acero. En algunas ocasiones será mejor evitar la llamada de la sangre y cambiar los enfrentamientos directos por tácticas algo más conservadoras. A veces pasar desapercibido tiene su recompensa





LOS FELICES AÑOS DEL CRIMEN ORGANIZADO

Elegancia y encanto; violencia y extorsión. Un viaje al corazón de la Cosa Nostra norteamericana en una década convulsa, desde la postguerra a los dorados cincuenta.

ito Scaletta acaba de llegar del frente de la Segunda Guerra Mundial. Sufriendo aún el Crack del 29 y con el mundo patas arriba, la ciudad no está para muchos trotes. Coches viejos, nieve por todas partes y pobreza son la seña de Empire Bay en estas fechas. Y la familia de Vito tampoco está mejor. Su padre, ahora muerto, contrajo una gran deuda con el hampa de la ciudad, de la que ahora él no tiene más remedio que ocuparse. Y como dice su gran amigo Joe Barbaro, "trabajar para los mafiosos es mejor que morir por joderlos".

Ellos son los protagonistas de *Mafia II*. Como Ray Liotta en 'Uno de los nuestros', viviremos su ascensión en el mundo del crimen organizado, desde sus inicios como sicarios hasta ser capos con suficiente poder como para vestir de Armani.

Las influencias cinematográficas son enormes. Vito, el único controlable, es frío, silencioso y observador, pero no se le caen los anillos al empuñar un gatillo. Aparenta ser un chico bueno, igual que Michael Corleone (Al Pacino) en 'El Padrino'. Joe es diametralmente opuesto. Visceral e impulsivo, más "italiano", como lo eran Sonny (el hermano de Michael Corleone) o Nicky Santoro (Joe Pesci) en 'Casino'. Y las más de 600 páginas de guión (quince horas de juego, dos de cinemáticas) fluctuan entre la brutalidad y las clases bajas de Scorsese y las altas esferas elegantes del poder criminal de Coppola.

Controlando a Vito

Como su predecesor, *Mafia II* es un sandbox, un juego de entorno abierto de los buenos. Junto con *Red Dead Redemption*,

es probable que el mejor de este año. Pero ojo, hay que establecer diferencias. No es un juego de Rockstar, no es un *GTA* ambientado en los años 50, que es lo que estarás pensando. Claro que se parece, pero no es lo mismo. Tendrás que acudir a determinados puntos para conseguir misiones que empiezan con cinemáticas, te









Mafia II

Género: Acción Desarrolladora: **2K Czech** Editora: 2K Games Lanzamiento: 27 de agosto Jugadores: Online: Idioma







SE CENTRA MÁS EN LA ACCIÓN EN TERCERA PERSONA, CON INTENSOS TIROTEOS, UN GRAN SISTEMA DE COBERTURAS Y UNA BUENA IA



Más que calles TOOUETÉALO TODO

a ciudad no es un mero escenario por el que caminar, sino que se puede interactuar con muchos elementos. Por ejemplo, si te encuentras con un vendedor de periódicos podrás comprar uno, tendrás que acudir a las gasolineras si el coche está en la reserva y en los restaurantes podrás comerte un kebab, una hamburguesa o un sandwich, o alcoholizarte con whiskys, brandys y cervezas varias. También podrás comprar ropa o acudir al taller para cambiar el color de tu vehículo, la matricula o tunearlo un poco. Dentro de tu casa podrás saquear la nevera con alguno de los productos que tengas y apagar las luces o el ventilador del techo. Son tonterías sí, pero le dan vidilla al juego.

curarás comiendo, puedes robar coches, pulular por la ciudad, matar a quien se ponga por delante y huir de la policía.... Sin embargo, sus quince horas de juego son una pista de por donde va la cosa. Te parecerán pocas para el género, pero tienen una razón de ser: Mafia II se centra mucho más en la acción en tercera persona.

En la demo que pudimos jugar, Vito y loe, junto con gente de su banda, asaltaban una base rival. El objetivo, vengarse por la quema de un camión lleno de tabaco de contrabando que era de su propiedad. Que si estás en mi zona, que si me tienes que pagar por vender aquí el tabaco, que si no quiero, que si te quemo el camión. Muy propio de mafiosos.

Ya dentro, son evidentes las intenciones del estudio. Una zona estrecha pero repleta de coberturas evidencia la calidad de los tiroteos que se van a poder disfrutar durante la aventura. Tan intensos como los de juegos cerrados en tercera persona como *Uncharted*. De hecho, hasta la distribución de armas se parece, dividida en tipos de armas seleccionables con las cuatro direcciones de la cruceta.

No puedes hacer el loco como en GTA. Aguí salir de tu cobertura es mortal, lo hemos podido comprobar varias veces, dos o tres tiros y estarás muerto. Así que es fundamental estar a cubierto, asomar la cabeza para disparar y ocultarte para recargar. Lo mismo pasa con los ene-





Iluminación y clima, al servicio de la trama

DRAMATISMO

o existe un ciclo de día y noche ni climatológico continuo. Según nos han comentado en 2K, el objetivo era crear una experiencia cinematográfica muy inmersiva, por lo que eso de llegar a casa de tu tía y que te prepare la comida cuando ves por la ventana que está amaneciendo no será posible. Cada escena y cada misión la viviremos a una hora del día preestablecida. Por ejemplo, poco después de comenzar la historia, Vito camina maleta en mano hacia su casa, está anocheciendo. Se oye música dramática de fondo mientras pasea por la calle iluminada. Al llegar a su casa, su madre le abraza emocionada tras meses sin verlo.



LA POLICÍA SE QUEDARÁ CON LA MATRÍCULA DEL COCHE Y CON TU CARA, NO BASTA CON DAR ESQUINAZO A LOS QUE TE PERSIGUEN

migos, que caerán a menudo con un tiro, y ellos lo saben muy bien. En la demo, la IA enemiga era brillante casi siempre. Salvo algún ataque negligente (que, por otra parte, estuvo a punto de acabar con nuestra vida), verás cómo huyen despavoridos cuando están en minoría, y cómo te atacan sin descanso cuando el que está en aprietos eres tú.

Vida por todas partes

Empire Bay es un magnífico escenario para la trama. Un territorio de 25 kilóme-

tros cuadrados -nada mal, San Andreas tenía 36- en evolución durante los diez años en los que transcurre la historia de Vito y Joe. Los coches evolucionan, la música cambia y la gente viste de forma diferente. Hasta el color de la ciudad, apagado al principio, se tornará en brillante y dorado cuando lleguemos a los años 50.

Si la historia está a la altura de lo que promete y la variedad de las misiones no se resiente por el peso de la acción en tercera persona más pura, Mafia II estará sin duda entre los meiores de 2010.

EL MÁS BUSCADO

a relación del protagonista con la policía es uno de los aspectos que más se diferencia respecto a los GTA. En Empire Bay no puedes correr a la velocidad que quieras (podrás poner un límite de velocidad para no descuidarte), ir en dirección contraria o sacarte la pipa simplemente porque te apetezca, porque las fuerzas del orden irán a por ti. Sin embargo, no son todopoderosos ni saben donde estás en todo momento. En este aspecto el juego de 2K Czech es muy realista. Si huyes rápido y consigues esconderte detrás de un muro, aunque estén a dos pasos te habrás salvado. Aunque también, si tu delito no es muy grave, bastará con un pequeño soborno para que te dejen tranquilo. Pero si te has pasado de la raya y han conseguido quedarse con tu cara o con la matrícula de tu coche tendrás más problemas. En este caso serán necesarias dos cosas. Primero, que te cambies de ropa para perder el nivel de búsqueda personal. Segundo, que cojas otro vehículo o vayas a un taller para que le den una capa de pintura diferente y le cambien la matrícula, así ya no podrán encontrar te por el coche que llevas.





LOSTPLANET

KILLBIG

WWW.LOSTPLANETZGAME.COM

11 de mayo a la venta













CAPCOM°

OCAPODIA DE LUTO 2010 ALS, RICHES RESERVED. "An "Replaced" (PUT IS), and "all exclusionalis or regulated technicies of Employment Care Microsoft State (Put Island State Company). The country of the Microsoft State (Put Island State Company) and the Microsoft State (Put Island State Company).



EL MISMO PRÍNCIPE, DISTINTOS PODERES

Ubisoft retoma la saga 'buena' de *Prince of Persia* y le da un buen lavado de cara para que el heredero del trono esté a la altura de la nueva generación de videojuegos.

ace únicamente un par de meses os comentábamos de primera mano las novedades de la que vendrá a ser la última entrega de la tetralogía Las Arenas del Tiempo. Nos referimos a la vuelta de Prince of Persia a las maneras que le dieron fama hace tan sólo unos pocos años. Ahora hemos podido volver a visitar las idílicas tierras salidas originalmente de la mente de Jordan Mechner para comprobar si Ubisoft está consiguiendo mantener el nivel que esta saga mostró en sus anteriores entregas.

En un principio la cercanía del estreno mundial de la versión fílmica de esta saga nos hacía temer lo peor, por eso de que las adaptaciones del cine nunca acaban de cuajar en el mundo del videojuego. Por suerte, hemos podido ahondar algo más en la historia, ambientación y situaciones

de este *Prince of Persia: Las Arenas Ol- vidadas*, y podemos decir que no será el
caso. Y es que ni siquiera el protagonista
de esta aventura tiene parecido alguno a
Jake Gyllenhall, estrella del celuloide que
presta su imagen al Príncipe de Persia.

Como ya apuntamos, en este caso el argumento gira en torno a la decisión del hermano del protagonista de pedir ayuda al ejército Maldito de las Arenas contra una inminente invasión de su palacio. Como suele ocurrir en estos casos, lo que podría salir mal, sale peor y el Príncipe se ve obligado a restaurar el equilibrio en una trepidante aventura en la que las plataformas son el ingrediente más importante del cóctel. Estas secciones de saltos serán muy similares a las que ya pudimos ver en la trilogía original intercalándose continuamente con puzles de todo tipo

y algunas gotas de exploración, pero se añaden ciertos toques que le dotarán de personalidad.

Nuevos poderes

Y en concreto, en esta ocasión, ese toque de distinción aparece en forma del poder del agua, una habilidad complementaria que hace que se solidifique el líquido elemento para poder utilizarla en nuestro avance hacia la siguiente zona. Esta ca-

APROVECHA LOS ACIERTOS DE ANTERIORES JUEGOS Y LE SUMA NUEVOS INGREDIENTES













Género: Acción Desarrolladora Ubisoft Editora Ubisoft Lanzamiento: 20 de mayo Jugadores:

> Online Idioma Voces Textos



LOS EJÉRCITOS DE ESOUELE-TOS vuelven a ser el enemigo más habitual.



racterística cuenta con su propia barra de energía que, al vaciarse, hace volver al fluido a su estado líquido. Se añade así un nuevo componente, obligándonos a coordinar los saltos con la barra de energía y teniendo incluso que recargarla en mitad del aire.

Por supuesto, no es lo único que hemos podido experimentar, ya que el sistema de combate también ha cambiado para soportar las multitudinarias luchas que nos esperan. Tendremos un botón para los ataques con espada, otro para golpear con una patada y uno más que nos permitirá esquivar y movernos en plena lucha. Combinando estas tres opciones podremos realizar un elevado número de combos que nos permitirán salir indemnes de peleas contra un número de enemigos superior a lo que estamos acostumbrados en esta saga.

Se podrán juntar hasta cincuenta enemigos simultáneamente en pantalla. Por suerte, esta vez tendremos algunos poderes especiales que nos harán las cosas algo más fáciles. Usando la cruceta del mando activaremos cada uno de ellos, consumiendo estos además una esfera de poder (de las que usaremos para hacer retroceder el tiempo en caso de que algo nos salga terriblemente mal).

Pulsando arriba se activará una coraza de piedra que nos permitirá aguantar >>>





una cantidad extra de embestidas

enemigas. Con el lado izquierdo, nuestra

espada lanzará hondas de hielo en la di-

rección del ataque. Finalmente, seleccio-

nando abajo, un tornado de proporciones

gigantescas arrasará a todos los enemi-

cuando nos llegue la versión final de este

título aún podremos esperar una buena

ración de nuevos poderes y sorpresas ex-

traordinarias. Si acaso, quedaría apuntar la

aparición de una pléyade de nuevos enemi-

gos que van desde esqueletos no muertos

a trolls o demonios convocados por nues-

tro gran enemigo en esta aventura. Todos

ellos tienen un punto en común: acabarán

convertidos en arena tras el castigo de

nuestra espada. Al desaparecer nos con-

cederán puntos con los que mejoraremos

Como no podía ser de otra manera, para

gos que se crucen en nuestro camino.

Película y juego PARALELOS Y SEPARADOS

n desarrollo desde el año 2008 (cuando acabaron el anterior juego de esta licencia, el infausto *Prince of Persia*), se trata de una versión creada explícitamente para los sistemas de juego más potentes (Playstation 3, Xbox 360 y PC). Tanto es así que las versiones portátiles y la de Wii poco tendrán que ver con el trabajo realizado por los estudios de Ubisoft en Montreal. De estas últimas poco o nada se ha podido ver, aunque se mantiene por el momento la fecha de lanzamiento simultánea al resto de versiones, el próximo 14 de mayo. Es decir, con un par de semanas de antelación respecto a la esperada y prometedora versión fílmica de la saga (se estrena el 28 de mayo), protagonizada por Jake Gyllenhaal en el papel del príncipe Dastan, Gernma Arterton como la princesa Tamina y Ben Kingsley encarnando al villano. Nizam.

al villano, Nizam.

Es decir, una evolución de los títulos que pudimos ver entre 2003 y 2005. Atrás queda el intento fallido de revitalizar la saga en el año 2008. Y es que la noticia que los fans del *Príncipe de Persia* están esperando con mayor ansia tiene una sola respuesta: sí, esta vez podremos morir si no somos lo suficientemente hábiles.

En resumidas cuentas, parece que esta continuación de la historia por todos ya conocida (se sitúa entre la primera y segunda entregas de las Arenas del Tiempo) va por buen camino en cuanto a novedades y respeto por los valores que alzaron a esta franquicia a lo más alto. Queda por ver si es suficiente para conquistar a las nuevas generaciones de jugadores, ávidos de nuevas experiencias. En tan sólo un mes os daremos nuestro particular veredicto.













DISPAROS EN LA NUCA, SIEMPRE EN COMPANÍA

El esperado All Points Bulletin llega por fin a la fase final de su desarrollo y Realtime Worlds nos lo muestra en exclusiva. Un shooter tan masivo que no dejará a nadie indiferente.

ealtime Worlds es una compañía diferente, de esas que tratan de innovar con cada una de sus explosiones de creatividad. Ya su fundador es un personaje singular de la industria del videojuego, un tal Dave Iones, responsable de crear nada más y nada menos que Grand Theft Auto. Su siguiente provecto no es una continuación, un remake o una licencia, como muchas compañías se conformarían en desarrollar. sino un paso adelante en el género de los shooter en tercera persona que pretende dejar a los amantes de la acción tan pegados al PC que ni siquiera podrán separarse de sus teclados con disolvente. Nos referimos a All Points Bulletin, un MMO de acción más que prometedor.

Y es que sus números ya abruman, con más de 200 personas trabajando desde

2006 y una inversión que supera los 50 millones de dólares para crear la tecnología necesaria que soporta los requisitos del título. Esto coloca a APB como uno de los diez juegos más caros de la historia.

¿Qué es?

La explicación corta nos lleva a definirlo como un Grand Thef:t Auto, pero con cien jugadores a la vez en cada barrio. Pero si lo dejáramos así no seríamos justos con la obra de Realtime Worlds. Y es que APB es mucho más que eso.

Se trata de una gran experiencia de acción online, con 100.000 personas en cada mundo y cien en cada uno de los barrios (dos distintos dedicados a la acción en la primera actualización, más uno para socializarnos y comprar objetos), hermanados en distintos grupos independien50 MILLONES DE DÓLARES PARA CREAR EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN ONLINE









All Points
Bulletin
Género:
MMO de Acción
Desarrolladora:
Realtime Worlds
Editora:
Electronic Arts
Lanzamiento.
Primavera
Jugadores:
1
Online:
Si
Idioma
Voces



acabar / defender a un V.I.P., etc...) hasta verdaderas batallas campales con luchas entre grupos de 20 contra 20. Por supuesto, todo esto mientras el resto de jugadores en el mundo siguen su vida y sus propias misiones, completamente independientes, y con un hilo argumental que dará cierta cohesión y unidad a los encargos.

La jugabilidad que presenta no es excesivamente complicada, siendo el sistema de control muy similar al que esgrimen otros títulos de acción en tercera persona. Así, los más avezados serán capaces de dominar la acción desde el primer momento sin tener que sufrir el castigo de los jugadores más avanzados. Esto es porque en el mundo de APB los mejores se deciden por su habilidad, y no por las horas de juego que tengan a sus espaldas. A diferencia de otros MMO en los que subir de nivel supone ser más poderosos, aquí iremos ganando el acceso a potenciadores y nuevas opciones de personalización.

Esto nos lleva a otro de los pilares fundamentales del título, las casi infinitas posibilidades que presenta a la hora de hacer que nuestro jugador o clan sean verdaderamente únicos. Se podrán

Habilidades

CADA UNO, CON LO SUYO

A I ganar experiencia iremos aumentando nuestro nivel, cosa que nos servirá para desbloquear nuevas armas, ropas e incluso nuevas habilidades para nuestro personaje. De una manera similar a la que podemos ver en diversos juegos de acción actuales (Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2) podremos seleccionar varias mejoras. De esta manera, tendremos cuatro huecos para distintas habilidades de nuestro avatar, y otras cuatro posibilidades más que incorporar a los vehículos que sean de nuestra propiedad. Ésta será la única ayuda que tengamos para seguir con vida en este peligroso barrio, además de nuestras armas primaría, secundaria y la siempre útil granada.





que nos permitirá crear melodías desde cero). Es decir que la sofisticación llega

por sus opciones más que por sus posibilidades jugables, ceñidas a un esquema conocido, aunque no por ello menos eficiente.

Infraestructura

La tarea más ardua a la hora de desarrollar APB ha sido según sus propios creadores el hecho de crear una red de juego persistente. Ésta funciona con unos servidores centrales permamentes gracias a los que diremos adiós a aburrisistema de pagos, alejado una vez más de los estándares de este tipo de lanzamientos. Desde Realtime aseguran que será algo completamente nuevo y que no requerirá del pago de cuotas mensuales, pudiendo jugar cualquier usuario durante tiempo indefinido con el pack que compre en las tiendas.

Sin lugar a duda se trata de una gran apuesta, un título de acción que pretende meternos en mitad de una guerra de bandas en una ciudad viva y dinámica. Veremos que tal soporta la afluencia masiva de usuarios, pero a primera vista parece que estamos ante un caballo ganador.













CONDUCCIÓN ONLINE CON SABOR ESPANOL

La isla de Ibiza será el marco perfecto para una experiencia que une conducción y continua permanencia online, a la que se le ha añadido un altísimo componente social.

espués de cuatro largos años desde la aparición de la primera entrega o, más concretamente, tres años de desarrollo, Eden Games nos invitó a su sede en Lyon para que pudiéramos apreciar las virtudes de Test Drive Unlimited 2. La primera entrega resultó todo un soplo de aire fresco para el género de la conducción: presentaba un gigantesco mapeado, libertad total de movimientos e integraba de forma definitiva las posibilidades online. Esta segunda parte, en palabras de sus desarrolladores, es "mucho más grande"... nada menos que dos veces y media, y eso únicamente en lo que se refiere a extensión.

Si la primera entrega presentaba una versión virtual de Hawai por la que conducir a nuestras anchas, Test Drive Un*limited 2* tiene lugar nada menos que en lbiza, representada en el juego con gran fidelidad, sobre todo en lo que respecta a las carreteras principales (nada menos que 700 Km de extensión), que han sido plasmadas en el juego a partir de imáge-





EL DETALLE CON EL que se ha diseñado cada uno de los vehículos es

nes tomadas vía satélite. Los otros 300 km que completan los 1000 de carretera son off-road y muchos de ellos han sido creados expresamente para el juego. Para poder competir en este tipo de carreras necesitarás un coche apropiado.

La experiencia online se ha mejorado muchísimo en esta nueva entrega, con posibilidades totalmente nuevas que nunca se habían explorado en el género de la conducción. Por ejemplo, tomando la idea de los Guild del género MMORPG, podremos montar nuestro propio club en el juego, al que se podrán unir tus amigos, y cuyo aspecto podremos personalizar con elementos como, por ejemplo, un jacuzzi, que se puede compartir con los demás miembros del club. El nivel de socialización llega a un nivel nunca antes alcanzado en el género: incluso podremos invitar a un amigo a que se suba a nuestro coche y que nos indique cómo llevarle a su casa mientras admira los acabados interiores de nuestro exclusivo coche. Y es que esos



EL GUMBERT APOLLO ES uno de los coches más exclusivos que se pueden encontrar en el juego.



Test Drive Unlimited 2

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Eden Games
Editora.
Namco Bandai
Jugadores:
No revelado
Online.
Sí
Idioma:
Voces

PODRÁS CREAR TU PRO-PIO club y compartirlo con tus amigos online.

son otros dos elementos importantes en el juego: el grandísimo detalle con el que se ha diseñado cada vehículo, tanto interna como externamente y, por supuesto, presumir de coche, ya que hay algunos modelos tremendamente difíciles de conseguir que cualquier jugador distinguirá entre la multitud de vehículos existentes

en el juego.

El desarrollo de Test Drive Unlimited 2 estará dividido en cuatro partes: competición (no olvidemos que hablamos de un juego de coches), componente social (amigos, clubes, personalización, etc), exploración (recorrer los 1000 km existentes de carreteras no será fácil) y colección (hazte con los mejores coches). Con este planteamiento, todo tipo de jugador podrá disfrutar del título de Eden Games, desde el más competitivo, con pretensiones de convertirse en el mejor del mundo, hasta el jugador al que lo único que le apetece es disfrutar de Ibiza y de su agradable clima al volante. No olvidemos que el juego también incluye un ciclo día/ noche y efectos climáticos que afectarán al comportamiento del vehículo. Y es que Eden ha aprendido de la primera entrega, sobre todo gracias al feedback recibido de los jugadores, y ha enfocado sus esfuerzos a hacer las físicas y el control de cada vehículo lo más realista posible, teniendo en cuenta terreno, tipo de coche, condiciones climatológicas, etc.

Tendremos que esperar hasta una fecha indeterminada durante la segunda mitad del año, pero por lo que hemos visto, la espera merecerá la pena. ■





PODRÁS CREAR TU PROPIO club y compartirlo con tus amigos online.







Viajamos hasta los estudios de Eden Games NAMCO BANDAI Y EDEN NOS LEVARON A LYON

Nadal, Managing Director y representante patrio en la compañía, que nos contó muchos detalles sobre *Test Drive Unlimited 2*. Nos dijo que el juego se iba a desarrollar en principio en Tenerife, pero su infraestructura "era poco interesante" para la conducción y los grandes desniveles en altura hicieron que se eligiera lbiza; también la decisión se tomó porque la isla balear tiene el tamaño perfecto y es muy conocida. David nos comentó que se barajaba la posibilidad de que el servidor del juego online tuviera el clima y la hora de Ibiza en tiempo real... aunque aún no se ha descartado la posibilidad. Y nos dejó muy claro que tras el lanzamiento, el equipo seguirá puliendo detalles acorde con las peticiones de los jugadores.

MÓVILES







EL SEMÁFORO VUELVE A ESTAR EN VERDE

Codemasters vela armas para el que posiblemente sea el juego más importante de su historia. La Fórmula 1 vuelve a la palestra después de varios años en el dique seco que han sido duros.

I gran circo de las cuatro ruedas ha vuelto a ponerse en marcha, con los pilotos españoles centrando el interés de una audiencia ávida de momentos épicos y emociones fuertes. En Codemasters son conscientes de esto y se encuentran preparando el desembarco definitivo de la Fórmula 1 en las plataformas de nueva generación y PC.

Se trata de la mayor apuesta de este grupo de programación británico en los último años. Y dadas las expectativas de la legión de seguidores de este deporte más les vale no hacer una salida en falso. Para que esto no ocurra, el equipo de desarrollo se ha marcado un claro objetivo: "sobrepasar las expectativas de cualquier jugador."

De esta manera se está creando uno de los títulos de conducción más potentes que hemos visto en mucho tiempo. Accesible tanto para los expertos como para aquellos menos duchos al volante, F1 2010 promete representar todo el universo de la Fórmula 1 como nunca lo habíamos visto antes. Contará con opciones clásicas en este tipo de lanzamientos, como permitirnos configurar con todo detalle el nivel de simulación y las ayudas en carrera que necesitaremos. Pero además de esto, la profundidad del título llega mucho más leios.

Y es que gracias al modo Carrera, por primera vez podremos sentirnos de verdad en la piel de uno de los pilotos de esta categoría, con la presión de los me-





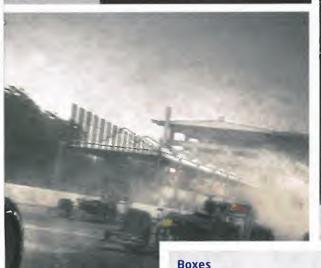








Género:
Conducción
Desarrolladora:
Codemasters
Editora:
Codemasters
Lanzamiento:
Septiembre
jugadores:
1 Online:
Si
Idioma:
Voces
Textos



GRÁFICAMENTE, EL JUEGO RAYA a un



EL PIT LANE

no de los aspectos que más se está cuidando para la ocasión es la representación de los boxes y todo el movimiento y tensión que implica cada paso por el pit lane. Según nos ha comentado Codemasters, sólo en representar estos momentos se ha usado el doble de animaciones que en el último juego de acción de este estudio (50Cent: Blood on the Sand). Además, destacan la dificultad de coordinar hasta 24 coches entrando y saliendo simultáneamente de este pequeño pasillo, como si fuera "un pequeño ballet en el que cada error se paga caro". Con este nivel de atención al detalle raro será que llegue a decepcionarnos el producto final.

CON F1 2010 PARECE QUE LOS AFICIONADOS A LA FÓRMULA 1 VAN A TENER EL JUEGO QUE MERECEN

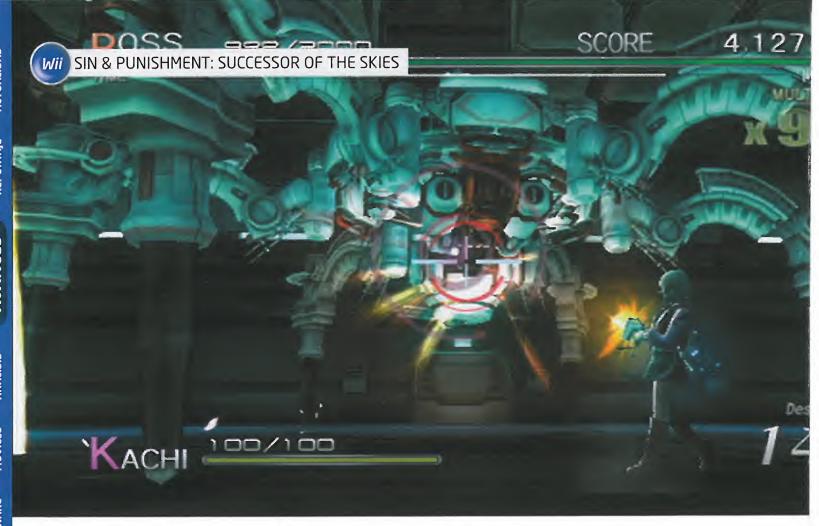
dios, la lucha por el liderazgo del equipo, la continua batalla por mejorar nuestro bólido.... Por ejemplo, dependiendo de nuestros resultados, tendremos que atender una rueda de prensa o recibiremos más dinero para que nuestro equipo desarrolle el vehículo del año que viene (si nuestro contrato no finaliza esa temporada y decidimos no cambiar de aires, claro está).

Como no podía ser de otra manera, éste no será el único modo de juego. Además del obligatorio modo Campeonato, *F1 2010* llegará preparado para las carreras más exigentes a través de los diversos sistemas de juego online, con la posibilidad de competir en cualquier circuito (o serie de circuitos) con otros 23 jugadores en cualquier parte del planeta para completar la parrilla.

Otro detalle de inclusión obligatoria es la actualización completa de todas las escuderías, pilotos y normas de esta nueva temporada que acabamos de estrenar. Redondea la propuesta un apartado gráfico puntero, que toma partido del motor gráfico EGO, y que será capaz de mostrarnos toda la acción sobre la pista sin ningún tipo de problema y con una abundancia de detalle tal que en ciertos momentos parecerá que estemos ante una retransmisión televisiva. Por fin los aficionados a este deporte van a tener el juego que tanto tiempo llevan mereciendo.



MARCAPLAYER 83



LOS DISPAROS NON-STOP QUE PEDÍA EL WIIMOTE

El sucesor (¡ja!) del adorado Sin & Punishment volverá a llenar la pantalla de acción a toda velocidad: reflejos y puntería en un éxtasis de los de antes.

n una generación en la que los shooter clásicos casi han quedado relegados a los lanzamientos digitales, los viejos del lugar se frotan las manos esperando el retorno de Treasure a las tiendas. Los genios del mata-mata llevan lustros pariendo exponentes del género como Gunstar Heroes, Radiant Silvergun o el célebre Ikaruga, y ya en 1999 recibieron a una Nintendo que necesitaba un juego especial para su agonizante Nintendo 64.

parar movimiento y apuntado, y que contaba una paranoia con escenas realmente fuertes. No apareció por estas tierras, pero su calidad, su estilo diferente y la forma de juego que inventó lo convirtieron en una obra de culto; y a su continuación en un deseo constante desde que Wii puso un puntero en la pantalla.

Por si Nintendo necesitaba más pruebas, su reedición en la Consola Virtual confirmó que la experiencia aún lucía un gancho impresionante, y Treasure no dejó pasar la ocasión. El lanzamiento europeo de Sin & Punishment: Successor of the Skies está a la vuelta de la esquina prometiendo potenciar lo que convirtió al original en la mejor guinda de la etapa 64.

Lluvia en los cielos

Fiel a su naturaleza, exigirá la concentración absoluta del jugador para enlazar combos y alcanzar la máxima puntuación (que ahora se puede exhibir online). Acertar a los cientos de enemigos que desfilan por la pantalla a toda velocidad, esquivar la lluvia de proyectiles, saltar o flotar por el escenario, reaccionar con la espada ante los objetos en primer plano... El tiempo cuenta hacia atrás y mata cuando llega a cero, así que también es primordial limpiar la zona lo más rápido posible.



Mata-mata-manga

SALVA A LA HUMANIDAD

e llegó a decir del primer S&P que se trataba de una fuerte apuesta de Nintendo por el contenido adulto, para contrarrestar el efecto de una tal PlayStation 2 que estaba a punto de caramelo. El título, el estilo y sobre todo el guión se salían de la norma. Aquel juego contaba retorcidas historias que parecían extraídas de un anime de la época, con poderes mentales, sacrificios y traiciones o enormes seres que amenazaban desde Japón hasta la Tierra tanto como las grandes organizaciones. En la continuación, la nueva generación de rebeldes liderada por la pequeña Kachi e Isa deberá llevar las guerras por salvar la humanidad al espacio exterior.



RANKING ONLINE, CAMPAÑA DOBLE Y VARIOS MODOS PARA ALARGAR LA SECUELA



Sin & **Punishment** Successor of the Skies Acción Desarrolladora: Treasure Editora: Nintendo Jugadores: Online: Ranking Idioma: Voces ____





LOS IEFES FINALES REUNIRÁN toda la intensidad del nivel en épicas batallas que exigirán aún más reflejos.

El Wiimote, con o sin Zapper, aumenta las posibilidades a la hora de apuntar y consigue una sensación óptima dejando el control del personaje en la palanca analógica. Aún así, los más nostálgicos podrán doblar la apuesta usando los joysticks como hace diez años, con el mando Clásico o el de Game-

Las pocas pegas que se le pudieron achacar al Sin & Punishment original sa referían a la duración del juego, pues se trataba de una partida intensísima y complicada pero corta, casi pensada para una recreativa. Además de incorporando el siempre tentador ranking online, este Successor of the Skies quiere quedarse más tiempo en el lector de Wii gracias a una campaña el



45

doble de larga y varios modos de dificultad. Esperamos que alguno sea ridículamente complicado, es esencial que un shooter de tal calibre termine por pedir un duro entrenamiento y un conocimiento de memoria del momento y orden de los enemigos. No creemos que Treasure pueda llegar a

224 MULTIPLICA! ESTO VA

DE encadenar derribos.

evitar golpes y ahorrar

decepcionar en este asunto que domina desde hace años.

El viejo truco

En el tramo de juego que hemos devorado destaca la estabilidad visual, siempre necesaria para no entorpecer la reacción del jugador. El espectáculo de luces y colores está garantizado, y se nota un gran trabajo de refinamiento desde las primeras versiones del año pasado. Puede que no nos encontremos esta vez con escenas tan burras como el mar de sangre del juego original, pero los diseños de escenarios y enemigos (con animales mutantes a granel) vuelven a sorprender. Todo está puesto ahí para que nos despistemos de nuestro objetivo y tengamos que echar otra (y otra) partida para superarnos. Pero qué espabilados. Este juego va a ser un auténtico vicio.



COGE TU TABLA, QUE NOS VAMOS A PORT CARVERTON

El simulador que fue capaz de superar a la saga *Tony Hawk's* regresa con una nueva ciudad, más posibilidades y un desarrollo que potencia la participación cooperativa de hasta cuatro jugadores.



EL REALISMO ES ABSOLUTO, olvídate de los saltos imposibles de Tony Hawk's. Si un truco se puede hacer en *Skate*, se puede hacer en la vida real.

I día que Black Box comenzó el desarrollo de su primer Skate, los astros se alinearon para que su nueva saga de simuladores rompiera con todo lo establecido. EA lanzó un título deportivo alternativo que se alejaba de los deportes mainstream (fútbol, fútbol americano, baloncesto...) y lo tenía todo para desbancar a Tony Hawk's Skateboarding del trono del género. Y no sólo eso (que en muchos casos, en el sector del videojuego no es suficiente), ya que realmente consiguió consagrarse como el simulador de skateboarding más realista del mercado. El secreto de su éxito radica en su gran realismo (no tiene saltos de más de diez metros, como Tony Hawk's) y en

su original sistema de control, que nos obligará a mover los sticks analógicos como si fueran los pies de nuestro skater para realizar todo tipo de trucos y acrobacias.

Con dos entregas a sus espaldas, *Skate* 3 continúa el argumento de los anteriores y arrancará con tu personaje en lo más alto del deporte de la tabla, a punto de crear un sello exclusivo, una especie de marca (de la que tendrás que diseñar hasta el logo) y un equipo con los más experimentados skaters. Como era de esperar, para crear un grupo necesitarás contar con otros patinadores, y es aquí donde radica una de las novedades más importantes del juego: el modo cooperativo. Uno





Más allá del modo cooperativo

NOVEDADES DE TODO TIPO

Aunque la novedad más importante de Skate 3 sean sus opciones cooperativas, que nos permitirán completar todo tipo de misiones y objetivos junto a varios amigos, el título de EA Black Box esconde algún que otro as en la manga que los aficionados al deporte de la tabla, tanto virtual como real, agradecerán. Entre los nuevos movimientos destacan el Underflip y el Darkslide, así como la mejora de las animaciones y las condiciones de movilidad si nos movemos a pie, con la tabla bajo el brazo. Además, si no se te da muy bien el control con los sticks analógicos, puedes seleccionar un sistema de control algo más simple para los no iniciados en el original sistema de la saga. El modo multijugador añade nuevas opciones como el divertido 1up, que enfrentará a dos equipos de skaters (de cuatro personas cada uno), cuvos miembros tendrán que superar la dificultad del último truco realizado por el rival, con la condición indispensable de no caer al suelo, si te caes, tu equipo pierde... y si no superas la última puntuación, también. Otros modos de juego online, como

las carreras cuesta abajo, han sido ligeramente modificados para permitir la participación de dos equipos de skaters (en lugar de ser un todos contra todos).







Skate 3

Género Deportivo Desarrolladora: **EA Black Box** Editora **Electronic Arts** Lanzamiento: 14 de mayo Jugadores: 1-8 Online

Idioma Voces: Textos

LOS OPCIONES ONLINE INCLUYEN MODOS QUE ENFRENTAN A DOS EQUIPOS



ESTA NUEVA ENTREGA DEL título de EA Black Box te permitirá crear tus propios Skate Parks.

de tus objetivos principales será reclutar

a tres patinadores para formar un equipo,

ya sea junto a skaters controlados por la CPU o con la ayuda de otros jugadores a

través de internet. A medida que avanzas

en el juego y completas objetivos, verás

el logo de tu marca en camisetas, tablas y

hasta en carteles de publicidad.

Entre las novedades en el

desarrollo del juego desta-

can los nuevos trucos (como

el darkslide), la posibilidad

de simplificar el sistema de

control y, la más importante

de todas, la nueva ciudad en

la que se desarrolla el juego:

Port Carverton.



MÓNTATE TU PROPIO EQUIPO de cuatro skaters y enfréntate a otros equipos online

Despídete de San Vanelona

BIENVENIDO A PORT CARVERTON

a primera entrega del juego se desarrollaba en una ciudad ficticia llamada San Vanelona. La ciudad unia elementos de ciudades como San Francisco, Vancouver y Barcelona para crear el lugar soñado por todos los patinadores, repleto de skate parks, rails, bowls y gigantescas rectas en las que coger velocidad. La segunda parte del juego extendió los límites de San Vanelona, pero Skate 3 nos va a

obligar a mudarnos. Esta nueva entrega de la saga se desarrollará en una nueva ciudad Ilamada Port Carverton, en la que no faltarán ninguno de los elementos mencionados... aunque siempre podemos mejorarla con la opción de crear nuestros propios skate parks, por supuesto.





CREA EL LOGO DE tu marca y conviértete en el mejor skater para que aparezca en tablas, camisetas y carteles.



PORT CARVERTON ES LA ciudad perfecta para un

COMUNIDADES



VELOCIDAD, DESTRUCCIÓN Y MUCHAS CURVAS

Carreras al límite con el escenario convirtiéndose en una trampa mortal. Lo último en shows televisivos.

amos a 200km/h mientras el tejado de un aeropuerto cae alrededor nuestro. Haciendo caso omiso del peligro, nuestro pie derecho sigue pegado al acelerador como si de ello dependiera nuestra vida. De repente una explosión inesperada nos hace dar varias vueltas de campana. tras el segundo giro en el aire vemos como el piloto detrás nuestro nos adelanta con una sonrisa en su boca. ¿Catástrofe? No, sólo el momento estrella del programa televisivo de moda.

Al menos esa es la idea de los chicos de Black Rock Studios, responsables del sorprendente Pure. Ponernos en medio de un reality de carreras en el que cada capítulo es un evento de la temporada y donde cada prueba es una sucesión de espectaculares escenas al más puro estilo cinematográfico (como si fuera una película de Jerry Bruckheimmer).

Se trata de carreras que más parecen una lucha contra los otros siete corredores. En ésta nuestras armas son los elementos del escenario, activados por nosotros mismos como si fueran armas clásicas. Para esto cada coche dispone de un medidor de energía que se va rellenando con nuestras maniobras: adelantamientos, derrapes, saltos, choques provocados a los rivales.... Mientras el medidor brille en color azul podremos activar los



CARRERAS QUE EL MISMÍSIMO JERRY BRUCKHEIMMER SERÍA CAPAZ DE FIRMAR PARA UNA DE SUS SUPERPRODUCCIONES









Split/Second: Velocity

Género:
Carreras
Desarrolladora:
Black Rock Studio
Editora:
Disney
Lanzamiento:
21 de mayo
Jugadores:
1-2
Online:
Si
Idioma:
Voces

Textos ___





VELOCIDAD Y MUCHA TENSIÓN es lo que nos espera tras cada curva de este título.



ataques menores, desperdigados por el escenario y muchos de ellos recargables vuelta a vuelta. Nos referimos a eventos tales como la explosión de un camión cisterna, el ataque de un helicóptero, varias vigas cayendo sobre el trazado... Nada que no se pueda esquivar con algo de maña y suerte.

En cambio, si la barra consigue llegar al rojo podremos activar los momentos más espectaculares, con terminales de aeropuerto explotando en mil pedazos, edificios de varias plantas cayendo, aviones en llamas cruzándose en nuestro camino, autopistas que al caer provocan atajos...

Para los amantes de la conducción más arcade podemos decir que se trata de un cruce entre la velocidad y facilidad de maneio de Burnout, con la espectacularidad de Blur y algunos toques propios que dan una personalidad única a este Split/Second. El mejor ejemplo de esto es la amplia variedad de modalidades de juego, que nos llevarán mucho más allá del simple objetivo de llegar primero tras un número determinado de vueltas. Para ilustrar esto se ha desvelado el modo némesi en el que iremos avanzando por un circuito mientras un camión lleno de bidones trata de entorpecer nuestro paso. El obietivo es seguir corriendo, y la única manera de lograrlo es adelantando al dichoso camión que se

cruza periódicamente en nuestro camino.

Como no podía ser de otra forma, también se ha adelantando que esta creación de Black Rock prestará atención a los aspectos multijugador, llegando incluso a permitir que dos jugadores participen en las diferentes pruebas a pantalla partida. Por supuesto, las opciones online estarán a la altura, dando al jugador un amplio abanico de opciones tanto a nivel de configuración de partida (con todas las modalidades para un jugador disponibles) como refiriéndonos a la personalización visual de los coches.

Estamos sin duda ante una de esas pequeñas joyas que llegan sin hacer excesivo ruido pero que se ganan el corazón de los jugadores. Split/Second llega con la pole...

CON TOQUES DE
BURNOUT, BLUR
E INCLUSO MARIO
KART, SPLIT/
SECOND ES UNA
APUESTA SEGURA

Circuitos

TAMBIÉN PROTAGONISTAS

en el gran protagonsita de cada carrera. El hecho de que estos exploten determina el ritmo de las carreras y permite a los jugadores incluso elaborar estrategias en las que retrasarnos a la última posición no significa acabar en los puesto de cola. Rutas alternativas, atajos sobre los propios atajos y decenas de trampas en cada uno de los trazados que se han creado especificamente para la ocasión. Habrá cinco entornos

diferentes con un número indeterminado de obstáculos, aunque la cifra de estos será suficientemente elevada como para mantenernos pegados al volante durante muchas, muchas carreras.







UN CÓCTEL DE ESPÍAS, GLAMOUR Y TERRORISMO

Y en lo jugable, una mezcla de rol, acción y sigilo. El último título de Obsidian, con un año de retraso, tiene influencias de tres grandes de las historias de espionaje: Bond, Bauer y Bourne.

adie conoce Alpha Protocol, ni siquiera la CIA. Es una agencia dependiente directamente de la Casa Blanca con total libertad de acción cuyo objetivo es llevar a cabo misiones que no deben relacionarse nunca con el

Gobierno norteamericano en caso de ser descubiertas.

Y Michael Thorton acaba de ingresar en ella. Tras una primera operación en Arabia Saudí que busca neutralizar a una organización terrorista, la cosa se complica y Thorton se ve sólo en medio de un conflicto internacional que acabará tres meses después -no desvelamos nada, esto lo ves al principio del juego- con el asesinato de dos centenares de civiles a bordo de un avión comercial. Tres meses en los que Thorton viajará por todo el mundo para descubrir qué es lo que pasa.



UN ATENTADO CONTRA UN AVIÓN DESENCADENA TODA LA HISTORIA

Una actitud frente a los demás INTERROGANDO AL PERSONAL

diferencia de otros juegos como Mass Effect. tus respuestas no se resuelven con frases aproximadas, sino con actitudes muy claras de respuesta: burlón, profesional, agresivo, afable... Esto es muy importante, ya que los diálogos serán elementos clave de la historia, sobre todo los interrogatorios. De hecho, se te proporcionan perfiles psicológicos de algunos personajes para que intuyas qué disposición es mejor para sacarles toda la información posible.

Alpha Protocol

Género: Acción / RPG

Ohisidian

Editora: **SEGA**

Desarrolladora:

Entertainment

Lanzamiento:

28 de mavo

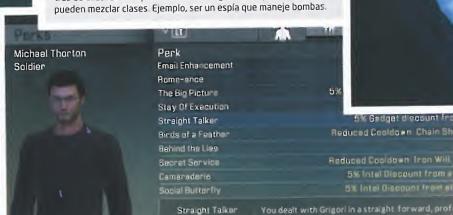
Jugadores:

Online:

Idioma Voces Textos

Cuatro estilos, infinitas posibilidades **DEFINIENDO TU ESTILO**

A ntes de comenzar, el juego te da cuatro opciones. Ser Soldado, Agente de Campo o Especialista Tecnológico. Si eliges el primero dominarás todo tipo de armas y serás muy resistente. Con el segundo optarás por el sigilo y el combate cuerpo a cuerpo. El tercero mejora habilidades de pirateo de sistemas y el manejo de bombas. La cuarta opción, el Independiente, te da total libertad. Básicamente consiste en repartir tus primeros puntos de experiencia entre las quince habilidades disponibles. Más tarde, tras la operación en Arabia Saudí, podrás especializarte. Todos los atributos tienen quince partes, pero sólo puedes llegar a fondo con tres de ellas. En la Especialización se elige cuáles quieres, y se



PUEDES MODIFICAR EL

ASPECTO de Michael, y cada misión requerirá que te vistas de una forma.

ARABIA SAUDÍ, ROMA, TAIPEI o Moscú son algunos de los lugares que visitaremos.



29375/3200



5% Gadget discount fr

LA ARMADURA SE REGENERA, pero la vida no. Hay quits médicos y puedes comprar inyecciones que te curarán parte

En tierra hostil

El juego está estructurado en misiones independientes a las que iremos directamente desde el piso franco del país en el que nos encontremos en ese momento. Consisten principalmente en andar por territorio enemigo en clara minoría para cumplir una serie de objetivos, aunque normalmente se trara de ir de un lado a otro del mapa. Y tienes dos opciones, ir a las bravas matando a todo el que se cruce por tu camino u optar por el sigilo. Ahí entra el componente rolero. Contamos con diferentes habilidades y mejoras centradas en tu pericia con las armas, la actividad en silencio y la tecnología que influirán en la manera en la que juegues.

ES AMBICIOSO, PERO DEBE MEJORAR ALGUNAS COSAS ANTES DE SU SALIDA

tenor. He knows you mean business and will supplied with high-tech supplies at a discount, trusting you him with steady income.

Pero el título rezuma rol más allá de las habilidades del personaje. Lo hace en los diálogos y en la tienda online -sólo podrás comprar vía Internet desde tu piso francollena de armas, armaduras, mejoras para ambas... Hasta puedes hacerte con información en forma de mapas, mercenarios de apoyo que no verás pero que reducen el número de enemigos que aparecerán en la misión o numerosos gadgets que normalmente te ayudan en tus labores sigilosas.

Alpha Protocol es un título ambicioso. Cuenta con una buena historia de espías y densos elementos roleros para ser un juego de acción. Pendiente queda una mejora en el desarrollo de los tiroteos, algo toscos y faltos de emoción, y hay que equilibrar el sigilo y la acción más pura, ya que incluso a un personaje que opte totalmente por la primera opción le será más fácil atacar directamente. La idea son buenos, pero Obsidian debe trabajar más algunas cosas.



Railworks

Género: Simulador Desarrolladora: Railsimulator Editora: Friendware echa de salida: Abril 2010 Jugadores:

Idioma: Textos ____





TRAS LOS PASOS DEL MÍTICO TRAIN SIMULATOR

Friendware está traduciendo el título de simulación de trenes de línea por excelencia: *Railworks*. Con trece trenes diferentes y ocho rutas, el título de Railsimulators se actualiza constantemente.

s precisamente en eso donde este título muestra su mayor potencial. Con una activa comunidad y constantes add-ons que actualizan líneas, locomotoras, modos de juego y un completo editor de mapas, *Railworks* hará las delicias del amplio elenco de amantes de la simulación ferroviaria.

En la versión previa que hemos podido disfrutar, constatamos el sencillo manejo de nuestras locomotoras y cómo el entorno de

juego reproduce fielmente los lugares reales. El juego libre nos permite disfrutar al conducir nuestro convoy sin rumbo fijo, mientras que los objetivos nos exigirán completar ciertos recorridos en un tiempo fijado, teniendo siempre en cuenta las velocidades y, como no, los cambios de agujas: recoger y soltar vagones en las estaciones mencionadas, etc. Quizás, gráficamente nos ha parecido algo limitado, pero sabemos que este tipo de títulos buscan lo que buscan.



Train Simulator

cabina ofrece curiosidades

como ésta: una máquina

CIERTAS LÍNEAS

UNA HISTORIA REPETIDA

gual que sucedió con el popular Flight Simulator X, Train Simulator, de Microsoft, era una serie de culto para los amantes de la simulación ferroviaria. La cancelación de ambas franquicias supuso un jarro de agua fría entre los miles de aficionados, con comunidades muy potentes y altamente profesionalizados. La historia de Railsimulator corre de forma paralela a la de Cascade Game Foundry con la saga de aviación. equipos de desarrollo originales de Microsoft que deciden continuar de forma independiente con unos títulos que tienen mucho de pasión y poco de juegos al uso.





INESPERADA AVALANCHA DE JUGUETES DISNEY



Avalanche Software, el estudio americano encargado de las versiones de PS3, Xbox 360 y Wii sabía que el proyecto de hacer un juego basado en la película podía convertirse en otro de esos encargos con la etiqueta de 'fracaso' escrita en letras mayúsculas.

ecidieron darle al coco y presentar a Pixar, que ha supervisado el desarrollo del juego, un juego completamente alejado de la película. Pensaron que sería interesante crear un 'cajón de juegos' libre (Toy Box) al estilo de juegos de mundo abierto (sandbox). En ellos el jugador podría ir utilizando los juguetes de Andy (el prota de la peli que ya es mayorcito y se va a la universidad en la tercera entrega) como quisiese y construir una experiencia de juego libre v única. Antes de dirigirse a Pixar, digamos que se buscaron un plan B y maduraron una segunda propuesta mucho más conservadora y clásica, hacer un juego de plataformas y acción que siguiese la línea argumental del juego. Presentaron ambas ideas a Pixar y a la hora de elegir se decantaron por... ;ambas! Avalanche parecía haber impresionado lo suficiente a Pixar con las dos presentaciones y ahora tendría que introducir todo eso en el juego. Para ellos era todo un reto, pero se aseguraban dar una experiencia como la que se esperaba el jugador y una experiencia totalmente nueva que, al decir verdad, es la que más interés ha despertado.

Un mundo de juguetes

La primera modalidad sigue ineludiblemente el argumento del juego (al menos parte de él) dividiéndose en misiones de dos tipos: mundo real y mundo imaginario. Las primeras nos muestran a los personajes (Woody, Jessie y Buzz) como juguetes con diferentes habilidades que tienen que superar diferentes puzles al estilo del clásico *The Lost Vikings*. Las misiones del mundo imaginario tendrán mucha más acción y presentarán situaciones fantasiosas de mayor efectismo.

Es en el modo toybox en el que se saca jugo al título. Se plantea como un escenario en un paisaje del oeste donde controla-



MÓVILES

CON ARMAS DE FUEGO o cuchillos, tendrás que defenderte de extrañas criaturas







SUPERA TODOS LOS MIEDOS DE TU MENTE



La terrorífica aventura portátil cuenta con uno de los controles más sólidos de todo el catálogo de shooters de Nintendo DS. Un título que no dejará indiferente a nadie, ni siquiera tú.

l éxito del primer Dementium estaba definitivamente en la solidez del control que se planteaba. Desde los primeros compases de la segunda entrega se hace ver al jugador que es ahí donde está el fuerte del juego. Utilizando la pantalla superior para mostrar la acción y la inferior para colocar el mapa, el inventario, las acciones (abrir, examinar, coger, agacharse, saltar,...) y, sobre éstos, poder usar el lápiz para dirigir la cámara, el control de la visión en 360 grados recae sobre la velocidad con la que seas capaz de mover los dedos. Funciona bien y no resulta engorroso como en juegos recientes que incluían disparos como COP (que fracasaba al plantear diferentes tipos de control dependiendo de la situación) o el propio Modern Warfare Mobilized que resulta muy atractivo, pero que enfangaba al jugador con acciones como el lanzamiento de granadas.

También es cierto que la experiencia de Dementium II es diferente ya que plantea un cierto componente de exploración que requiere que el jugador examine los rincones en busca de nuevos ítems y de pistas para saber qué es lo que ocurre en la cárcel en la que está recluido y por qué sufre esos repentinos cambios de visión que le hacen plantarse delante de los funcionarios de prisiones (algo violentados, eso sí) o de monstruosas criaturas del ultramundo de forma indiferente.

Aguí huele a survival horror

Esa sensación de estar jugando a los survival horror clásicos aparece al examinar las estancias y revisitar algunos pasillos y rincones clásicos de la iconografía de los juegos de terror, pero desaparece cuando empiezan las escenas de acción que en el título de DS parece acelerarse y convertir el juego en un auténtico shooter en primera persona que transmite muy buenas sensaciones.

Dementium II plantea una aventura veloz v llena de detalles (exploración, puzles, acción,...) y a la vez con un foco en un público mucho mayor al habitual en la portátil de Nintendo. un sólo soldado rival va sea la IA o un amigo en el modo multijugador. Se está poniendo mucho empeño en este último apartado, que contará con la posibilidad de elegir los requisitos de victoria que más nos gusten entre un sinfín de posibilidades.





3D Dot Game Heroes

Género:
RPG
Desarrolladora:
Atlus
Editora:
Koch Media
Lanzamiento:
14 de mayo
Jugadores:
1
Online:
No
Idioma:
Voces
Textos







UN ZELDA CON PIEZAS DE LEGO

Los creadores de la saga *Persona* le buscan el lado cómico al género RPG con una parodia del gran *Zelda*, en el que todo está formado con piezas cúbicas.

i hace unos meses nos hubieran preguntado por las posibilidades que tendría 3D Dot Game Heroes de salir en España, habríamos respondido que ninguna. Menos mal que Koch Media ha estado al quite y se ha traído una de las joyas niponas más originales del momento. Bueno, quizá original no sea la palabra que mejor define al título de Atlus; su planteamiento parodia claramente a la saga Zeldo, más concretamente a A Link to the Past, con el que comparte buena cantidad de detalles y elementos: uso de la espada, perspectiva utilizada, marcadores de magia y energía, estructura de la aventura...

Es su peculiar puesta en escena la que hace del juego una novedad. Junto a un argumento muy poco serio, encontraremos un apartado visual que muestra escenarios y personajes compuestos por pixelazos, emulando a los clásicos del RPG bidimensionales, pero en 3D. Técnicamente, en lugar de pixels son voxels, aunque el aspecto del juego (sobre todo gracias al uso de los efectos de iluminación) se asemeja al de una película de stop motion creada con cientos de miles de piezas de Lego. En su desarrollo no faltarán estereotipos del rol más clásico y contará con la original posibilidad de crear a nuestro propio personaje a base de voxels.

A Link to the Pixel

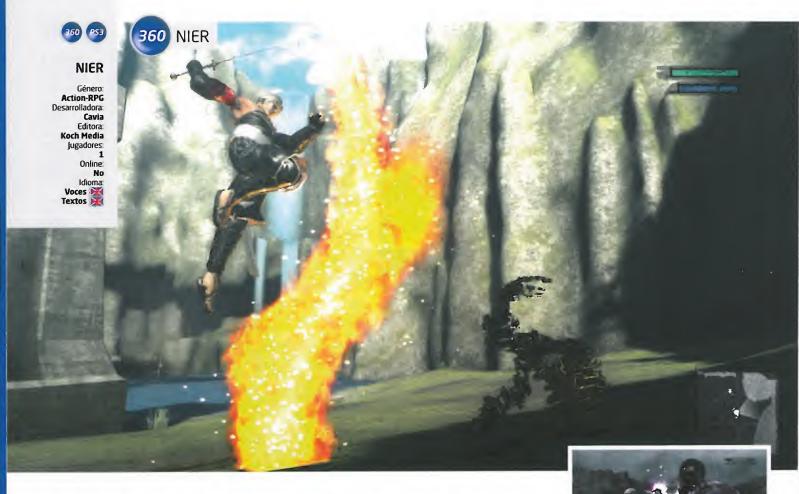
UN ASPECTO FAMILIAR

l aspecto de los menús, el uso de las armas y los ítems, la aparición y el movimiento de los enemigos... Sí, todo en 3D Dot Game Heroes es una auténtica parodia de The Legend of Zelda: A Link to the Past; menos mal que, al menos, el título de Atlus tiene su propio argumento y, qué demonios, resulta una buenísima excusa para regresar al RPG "oldschool" que tantos años llevamos sin catar. Entre sus opciones gráficas está la posibilidad de eliminar la división entre los píxeles que componen cada elemento y presenta un completo editor de personaje para que nos construyamos nuestro propio héroe a base de piezas cúbicas.

LAS SEMEJANZAS CON A Link to the Past resultan evidentes... y nos encanta.



MÓVILES



CAVIA REINVENTA EL GÉNERO ACTION-RPG

El misterioso título de Square Enix toma forma al fin y comienza a perfilarse como uno de los más originales Action-RPG del mercado.

esde que Nier fue anunciado, no podíamos dejar de preguntarnos a qué género pertenecería o cómo se jugaría a un título que, de primeras, no parecía nada del otro mundo. Con la primera versión jugable en nuestras manos, podemos confirmar que Nier es un Action RPG de una calidad más alta de lo que parecía en un primer momento y que nadie como Square sabe darle ese toque de rol clásico a sus juegos, al mismo tiempo que aprovecha las posibilidades del hardware actual. Al principio, Nier parece un beat'em-up simplón, aunque tras los primeros minutos de prólogo, descubriremos que el título de Cavia es inmenso, está repleto de posibilidades y cuenta con un desarrollo de JRPG clásico, aunque sus batallas se desarrollen en tiempo real. Uno de los ele-



UN LIBRO TE PERMITIRÁ invocar elementos mágicos como las lanzas de la pantalla.

mentos más importantes del juego será su argumento, que estará repleto de giros imposibles y golpes de efecto; tan solo desvelaremos que Nier, el protagonista, luchará por salvar la vida de su hija, aquejada de una extraña y grave enfermedad...

Un Action RPG de lo más movido ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO NINJA GAIDEN

esde el principio, Nier dejará claro que sus batallas tienen más de Ninja Gaiden que de Final Fantasy; incluso, algunos elementos recuerdan a shooters nipones del estilo de Cave (esos en los que los enemigos lanzan una incesante lluvia de balas), ya que algunos ataques (propios y enemigos) son similares. Tras un



prólogo en el que la lucha será la protagonista, descubriremos el altísimo componente RPG del título de Cavia, cuyo desarrollo recordará a juegos de rol de anteriores generaciones: exploración, items, puntos para salvar, misiones... Nier une lo nuevo y lo clásico del género en un sólo título.



NO SE TRATA DE SI GANAS O PIERDES, PERO SÍ COMO JUEGAS. SI!

SI! Con la serie gráfica ZOTAC GeForce®, PUEDES tenerlo todo con Tecnología ultra realística NVIDIA® PhysX®, entornos reales e increíbles efectos 3D estereoscópicos. Ganar lo es todo.

ZOTAC GeForce GTS 250 ECO Edition

- > NVIDIA® GeForce® GTS 250 GPU
- > 1.024MB DDR3 (256-Bit)
- > 675MHz Core / 2000MHz Memory
- > DirectX 10.1, OpenGL 3.2
- > HDMI, DVI-I (HDCP, Dual Link), VGA
- > NVIDA® CUDA™ & PureVideo® HD





ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition

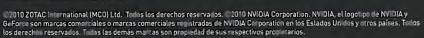
- > NVIDIA® GeForce® GT 240 GPU
- > 512MB GDDR5 (128-Bit)
- > 600MHz Core / 4.000MHz Memory
- > DirectX 10.1, OpenGL 3.2
- > HDMI, DVI-I (HDCP, Dual Link), VGA
- > NVIDIA® CUDA™ & PureVideo® HD





PARA INTENSO GAMING NSISTE EN NVIDIA ™ EN TARJETAS GRÁFICAS ZOTAC

www.zotac.com/nsist







VOS metemos a fondo con los juegos del momento



102 No More Heroes 2



104 King's Bounty



106 Monster Hunter Tri

108 Copa del Mundo de la FIFA Sudáfrica 2010

110 Dead to Rights: Retribution

112 Command & Conquer 4

114 Silent Hunter V

115 Super Street Figther IV

116 Alicia en el País de las Maravillas

117 Pokémon: Heart Gold & Soul Silver

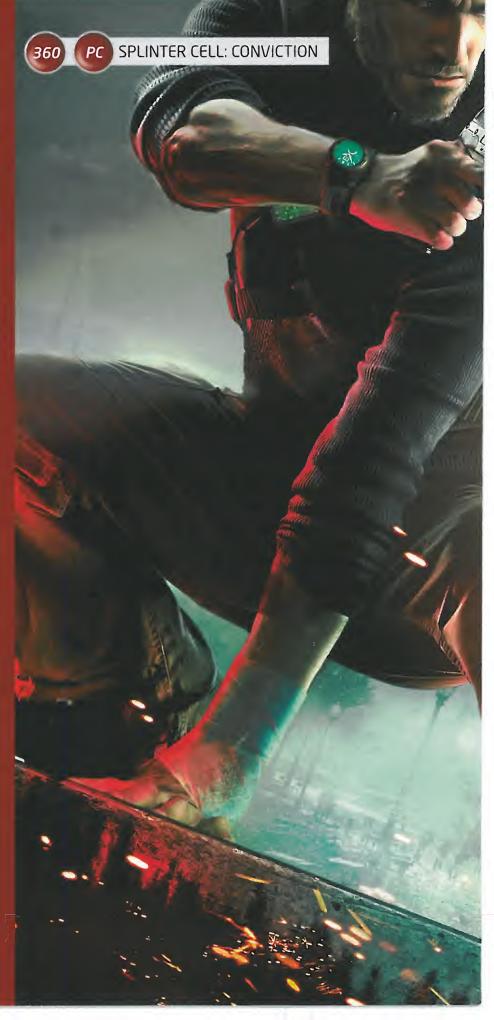
118 Warhammer: Dawn of War II

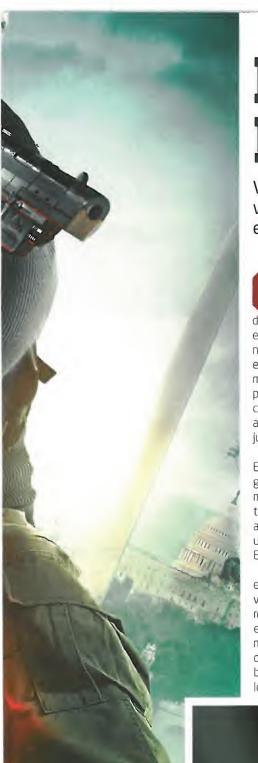
119 Eye of Judgment Legends

120 Prison Break: The Conspiracy

121 Might & Magic: Clash of Heroes

Y muchos más...





EL ESPÍA MÁS LETAL VUELVE

Vuelve Sam Fisher, el espía más concienzudo, en su versión hipervitaminada y llena de furia. ¡Moríos de envidia Bond, Bourne y Snake!

I bueno de Sam Fisher vuelve a las andadas cuando ya parecía que se había retirado del mundo del espionaje con todos los honores. Pero esta vez es diferente, esta vez es personal. Por esto precisamente parece que este viejo lobo se aleja de los patrones marcados en sus anteriores aventuras para, sin abandonar completamente el campo del sigilo, ofrecer un enfoque de la acción mucho más abierto a todo tipo de jugadores.

Poco queda ya del viejo héroe de Third Echelon y por tanto, pocos de sus artilugios maravillosos. Los ha cambiado por mucha mala leche en un turbulenta historia que comienza con una pista sobre el asesino de la hija de Sam y que acaba con una amenaza tangible al gobierno de los Estados Unidos de América.

Con esta premisa nos llega la quinta entrega de esta saga de espionaje, tras varios años de espera y con unos cuantos retrasos a sus espaldas. La idea original era revitalizar la saga con un protagonista más entrado en años y una mayor libertad de movimientos. Además, en los primeros bocetos se permitía a Sam interactuar con los objetos del entorno.

SIN DUDA EL MEJOR JUEGO DE ESPIONAJE DE ESTE 2010

Parece que, a pesar de todo, Ubisoft ha cumplido casi todas sus promesas (exceptuando la de interactuar con el escenario). Por una parte nos encontraremos con que el esquema de juego se mantiene en su mayor parte, requiriéndonos una serie de infiltraciones sigilosas en diversos complejos. Lo que cambia es la ejecución, puesto que si anteriormente contábamos con nuestras habilidades de sigilo y grandes dosis de paciencia como principales armas, ahora los tiroteos estarán a la orden del día, manteniendo las sombras como una de nuestras principales bazas a la hora de alzarnos con la victoria.

Esto lo hace implementando un sistema de coberturas similar al de *Gears of War* que hace que los cruces de disparos sean mucho más flexibles. Además combina esto con las mecánicas de



Splinter Cell: Conviction

Género:
Acción
Desarrolladora:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Precio:
69,95€ (360);
59,95€ (PC)
Jugadores:
1-2
Online:

Idioma:

Voces E Textos







Las notas

Gráficos 9.2



Jugabilidad

8.7



Nota final



La opinión

SAM FISHER VUELVE con mucha más mala leche y un puñado de nuevos trucos que gustarán tanto a los expertos en la saga como a los ya veteranos de la infiltración. Un fítulo muy completo que conseguirá entretenernos durante murhas horas



Por Juan 'Xcast'
MARCAPLAYER 99



ALGUNAS DE LAS MUERTES a cámara lenta son realmente espectaculares.

UNA DE LAS MISIONES
nos llevará a la guerra
de Irak.



▶ luz y sombra características de la saga, maniobras de distracción varias (como dejarnos ver para atraer al enemigo a

una trampa o activar la alarma de un coche) y algunos trucos nuevos para completar la propuesta, como pueden ser las ejecuciones a cámara lenta.

Es cierto que Conviction pierde algo de aquel Fisher concienzudo, capaz de hacer mil movimientos con tal de no verse descubierto en ningún momento, pero sigue siendo igual de satisfactorio conseguir completar un nivel sin disparar una sola vez nuestra arma. La elección queda en manos del jugador, aunque las opciones son menores (menos gadgets, movimientos...). Esto no significa que no estemos ante un gran juego en el modo para un jugador, accesible y capaz de entretener y enganchar a los jugadores durante las cerca de ocho horas que puede durar la historia. Desgraciadamente una vez que la acabemos pocas razones nos quedarán para revisitarla.

Al menos los modos multijugador palian esta carencia con una buena retahíla de opciones que satisfarán sobre todo a los amantes de los juegos cooperativos. En primer lugar, encontramos un nuevo hilo argumental solamente disponible si jugamos en compañía, tanto en pantalla partida como a través de in-

ternet. Añade hasta cinco horas de juego y sirve como base para el resto de modalidades, todas ellas para dos jugadores.

Ésta es la mayor limitación que encontramos en esta parte del título, puesto que ya en anteriores entregas de la saga se permitía que varios *Splinter Cell* se vieran las caras en distintos escenarios. Un fallo perdonable, pero que no podemos obviar.

Donde pocas pegas hay que poner es en su apartado técnico. En él contaremos con un doblaje de lujo, casi a la altura del espectáculo visual que nos espera en cada una de las misiones. Quizá el nivel de detalle no es excelso, y hay fallos puntuales en la estabilidad de imagen, pero en líneas generales lo clava, convirtiéndose, por mérito propios, en el mejor juego de espionaje de la última hornada.



CUANDO ESTEMOS OCULTOS LA pantalla se teñira de blanco y negro, y los enemigos en color.



- > Las nuevas mecánicas de juego.
- >Una propuesta completa contando todos los modos de juego.
- >Espectáculo visual

🗘 Arriba y abajo

- > Pierde movimientos y objetos. > Multijugador sólo para
- dos jugadores.
 > Modo historia corto.

Fijar y disparar

UN ASESINO OUE MEJORA

am Fisher es todo un veterano de guerra. Desde la última ocasión que tuvimos de verlo ha aprendido trucos nuevos. El más destacable es el de 'Marcar y ejecutar', una habilidad que Sam adquiere al eliminar cuerpo a cuerpo a un rival y que permite marcar a varios enemigos para luego eliminarlos con la pulsación de un único botón en una espectacular escena cinemática.

Pero ésta no es la única habilidad que ha ganado, puesto que ahora se permite la mejora de las armas con los puntos que vayamos consiguiendo al cumplir ciertas tareas en cualquier modo de juego. De este modo, matar a un determinado número de enemigos en el multijugador podrá permitirnos añadir una mirilla o ampliar el cargador a muchas de nuestras armas también si estamos jugando la campaña principal del juego. Todo un acierto.







SUSCRÍBETE AHORA!

Y Ilévate GRATIS este videojuego para PS3 o Xbox 360



902 99 81 99

revistas@unidadeditorial.es

CALL OF DUTY Modern Warfare 2

Para PS3 o Xbox 360



Dos años de + Videojuego suscripción

POR SÓLO **45**,60€

Player

Oferta exclusiva para el territorio nacional pormetale, no acumulante a otras overtas o promociones en vigor. Promoción válida nolo para nuevas suscripciones.

















TRUCOS



LA GUERRA POR EL MÁS FRIKI SUMA Y SIGUE

Travis madura y siente, pero sigue estando grillado. Su venganza vuelve a bañar Santa Destroy de rojo con una nueva carga de rabia, locura y humor marca registrada.

ara cocinar esta continuación, los componentes de GHM (autodenominada 'banda de videojuegos') han quitado lo que no supo del todo bien en No More Heroes y han puesto una doble ración de pepinillos picantes en lo demás. Se nota en un mayor atrevimiento en todo, desde lo narrativo hasta lo jugable.

No ha habido miedo a la hora de eliminar los experimentos con una Santa Destroy tipo *GTA*, sino carácter para introducir en su lugar un buen puñado de juegos 8-bit. Para hacer el cabra en una ciudad en condiciones, mejor esperar a que este es-

tudio en constante evolución de un paso más. De momento, que sigan explotando lo que sí saben hacer perfectamente (y con tanto arte).

El lenguaje es más chabacano y la sensualidad salta espontáneamente al terreno de la perversión, igual que la violencia de dibujos animados penetra en el gore humorístico. La calificación para adultos, la experiencia y el feedback con el original han permitido un *No More Heroes* más liberado y auténtico, sin tapujos.

Pero lo bueno es que no es un juego por y para los fans de Suda, sino un estu-

Vintage 8 bits y homenajes clásicos RETROUNIVERSO SIN ESPADAS

más de uno se le caerá la lagrimilla cuando oiga la inserción de la cinta magnética que da paso a los soberbios juegos 8 bit (completamente necesarios para avanzar). Complicados, variados, originales... puro pixel art aderezado con midis de los 80. Como colofón, el juego de las 'Bizarre Jerry 5' (sólo reales en el universo NMH), un shooter vertical

para desbloquear el videoclip anime de las heroínas







AUNQUE SUDA ES LA mente, Nobutaka Ichiki dirige esta secuela.





UN NMH MÁS LIBERADO, SIN TAPUJOS, CON UNOS JEFES RIVALES AÚN MÁS DESTERNILLANTES







🐧 Arriba y abajo

 Las fases de Shinobu no cumplen las expectativas.
 Alguna parte plomazo y el ridículo combate con el japonés.

pendo beat 'em up repleto de momentos sorprendentes que pueden saborear jugadores de cantidad de perfiles diferentes. Puedes agarrarte (o no) a cualquiera de las influencias y recursos: el wrestling, el manga, el punk, la serie B, los samuráis, el juego retro, la filosofía, el cine, la constante autorreferencia...

Se nota también el buen hacer a la hora de mejorar el sistema de combate. Es quizás en lo que más se parece *Desperate Struggle* a una secuela al uso, porque se trata de la ampliación de lo mejor del primer juego. Los enemigos requieren más estrategia, se colocan para estorbarte, te sujetan o patean y algunos se ponen realmente pesados, a lo que se suman los nuevos elementos destructibles del escenario. La introducción del cambio de katana láser en directo amplia las formas de ataque, mientras que los poderes especiales ganan en vistosidad y utilidad. Y al final sigue tratándose de un método

de juego atado por completo al mando de Wii, sin el que los golpes de finalización o el inteligente sistema de posturas de ataque (basadas en la posición del mando) pierden toda gracia y sentido.

Como esta segunda parte es más 'colección de jefes finales' que la primera, la suma de rivales en el camino de Travis se ha ampliado hasta la quincena (sí, estaba claro que 51 era otro de tantos juegos de palabras). Deshacerse de los paseos en la ciudad también permite al estudio desligarse de sus escenarios, presentan-

Interferencias







SAILOR MOON

do localizaciones radicalmente distintas y novedosas. Con los dos personajes jugables adicionales se refresca la batalla, pero no es algo que le hiciera falta a unos creativos que han inventado para Travis unos jefes rivales aún más desternillantes, que nos dejaron absolutamente boquiabiertos. El mayor punto negro del juego es precisamente uno de los enfrentamientos, desequilibrado a todas luces. ¿Un error? Qué va, se trata de una puñeta adrede, absolutamente reconocida en el propio juego. Decide tú si te enfadas.

La citada experiencia con Wii y una producción con más recursos dan lugar a un título que se escapa del indie y se hace más juego hecho y derecho, pero sin perder un estilazo inconfundible. Los personajes, las escenas animadas o los escenarios dejan en ridículo a la primera parte, gracias un trabajo técnico muy bien recibido por reducir los bajones de framerate que tanto fastidiaban antes.



No More Heroes 2

Género:
Acción
Desarrolladora:
Grasshopper
Manufacture
Editora:
Rising Star
Precio:
49,95€
Jugadores:
1

Online:
No
Idioma:
Voces
Textos



www.nept.inf

Las notas

Gráficos 8.9

9.1

9.3



Nota final



La opinión

EN NO MORE
Heroes Z dirás
muchas más a
menudo 'se les ha
ido la pinza' que
en el primero. Más
burro o más fino
donde conviene,
más directo en el
desarrollo y más
divertido en la
acción, Otro juego
imprescindible
de Wii con mucha
clase.



Por D. Caballero
MARCAPLAYER 103



UN KINGS BOUNTY PARA GOBERNARLOS A TODOS

Que no es decir poco. La saga eterna de mezcla de rol y estrategia de tablero regresa con protagonista femenina y mas de una docena de islas a explorar.

s cierto que a la hora de valorar un título de la saga Kings Bounty, como este Armored Princess, existe el handicap de una subjetividad más elevada que de costumbre. El esquema de juego de estos títulos es tan particular y su estética tan marcada, que depende mucho de si conectas con ella o no.

Este servidor no había jugado mucho a los títulos anteriores, a pesar de conocer y reconocerle a la saga su papel en la historia del videojuego desde los 90. Lo cierto es que

este *Armored Princess* nos ha parecido terriblemente divertido. Además que nos ha gustado el enfoque estético que presenta.

Para quien no lo conozca, le diremos que Kings Bounty es un juego de rol donde

UN DESARROLLO ATRACTIVO PARA UN CLÁSICO REVISADO DEL ROL Y LA ESTRATEGIA

Las sendas

GUERRERO, PALADÍN O MAGO

I inicio del juego deberás elegir la senda que seguirá Teana, tu protagonista. Cada una de las tres orientará tu evolución tanto a nivel talentos como en tu posibilidad de aprender hechizos y modificará notablemente el estilo de juego. Mientras que el guerrero

centra su poder en el combate, el Paladín balancea y el Mago, como es normal, usa más los hechizos.



104 MARCAPLAYER











Interferencias







LEAGUE OF



HERO QUEST

nuestro avatar dispone de una serie de características, hechizos, aliados e incluso un dragón con su propio nivel y habilidades mágicas que podemos usar como órdago en la acción.

> El desarrollo del juego engancha.

> Gráficamente muy cuidado.

dades.

Arriba y abajo

Algo condicionado a que

midísimos

> Está lleno de posibili-

te guste o no el estilo de

>Los mapas están compri-

Este es, a grandes rasgos, el desarrollo de *Kings Bounty: Armored Princess*. En esta ocasión, nuestro personaje responde al nombre de princesa Teana en busca del caballero Bil Gilbert para acabar con Baal, demonio que amenaza el Reino de Endoria.

Con este argumento, tendremos a nuestra disposición más de 200 personajes y unidades distintas, jefes finales, una cantidad ingente de hechizos y objetos para mejorar nuestro personaje,... todo ello con una calidad gráfica exquisita y más que correcta en la que destaca la dirección artística. Además del precio, claro.



Kings Bounty: Armored Princess

Género: Estrategia Desarrolladora: 1C Company Editora: FX Interactive Precio: 9,95 € Jugadores:

Online:
No
Idioma:
Textos:

Pegi



www pegi info

Las notas

9.0

8.0

Jugabilidad

Adirción

Nota final

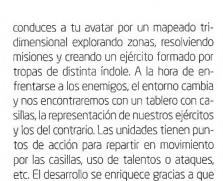


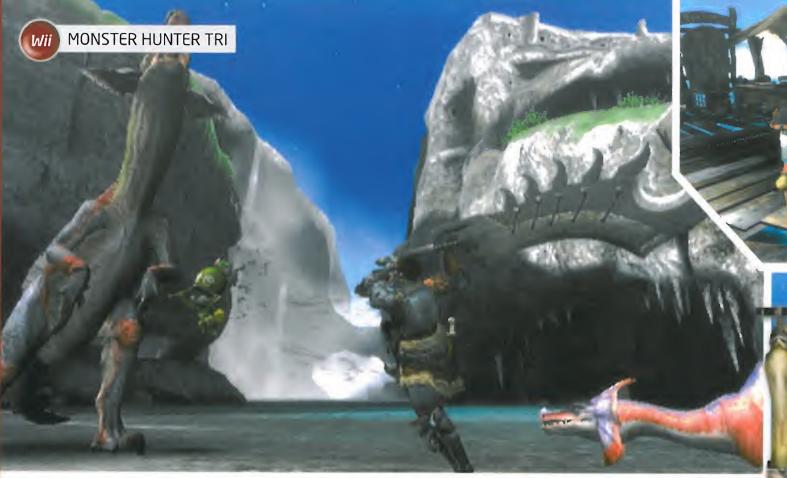
La opinión

OTRA ALEGRÍA
PARA los amantes
de la mezcla de
rol y estrategia
tan particular que
lleva años proponiendo la saga
Kings Bounty. Si
te gustaron los
anteriores, este
te encantará. Si
no, al menos dale
una oportunidad,
que es baratillo.



Por Duardo
MARCAPLAYER 105





AQUÍ VIENE EL JUEGO MÁS GRANDE DE WII

El abrumador trabajo de Capcom da para cientos de horas de caza, en un universo vivo donde jugar es tan exigente como fascinante.

entro de unos años, las cacerías de Monster Hunter Tri se recordarán (si es que no sigues jugando aún) como una de las aventuras más emocionantes de la presente generación. Su escala es tal, que los tiempos de las jornadas de caza y el ritmo de evolución de cazador y jugador se acercan seriamente a parámetros reales. Podrás jugar dos días a tope y sólo habrás comenzado a sentirte parte de un mundo que aún te impone respeto, pero que ya te habrá atrapado irremediablemente. Lucharás una hora contra una bestia enorme, codo con codo con tus compañeros online; caeréis derrotados y plantearéis otro intento con renovada estrategia para la siguiente jornada. Cumplirás un mes de juego,

creerás conocer cierta especie, y un día te sorprenderá con un comportamiento que ignorabas. Llevarás ese mes con la espada larga y te engancharás de repente a la ballesta, por jugar distinto o ayudar a tu grupo.

La verdad es que *Monster Hunter Tri* es un título para jugadores valientes. El que se achante al conocer la dureza y exigencia de la vida del cazador se rendirá ante el segundo o tercer carnívoro, no valdrá para el oficio. En el juego de Capcom hay que ser sobre todo paciente y persistente, además de prepararse concienzudamente. Si se tratara de llegar y triunfar en una partidilla rápida, ni la sensación ni la parafernalia serían iguales y los monstruos no podrían exhibir unos hábitos que

Cazar conectados es cazar

CÓMO COMIENZA UNA PARTIDA ONLINE A MONSTER HUNTER

quipas a tu cazador (a). El color de pelo o el tono de voz dan igual, pero asegúrate de tener la armadura y el arma a la última, más si la misión requiere una resistencia especial. Abandonas la aldea para llegar a la ciudad, centro neurálgico del gremio. Tras escoger servidor y urbe eliges la partida o creas una nueva; recuerda indicar el tipo en la descripción o protegerla con contraseña. Si necesitas ponerte a tono mientras esperas a los demás (uno, dos o tres compañeros), prueba el aguardiente de la taberna. También puedes preparar tus combinaciones o visitar la fábrica de armas. Una vez os lancéis al exterior sólo importará la misión. Menos mal que podéis hablar con el teclado, con frases hechas o de viva voz. Ese bicharraco requerirá coordinación...







Interferencias

PARQUE

JURÁSICO

de naturales, asustan. Eso sí, échale un

par de huevos de Qurupeco, conviértete

poco a poco en un gran cazador y gritarás

de júbilo por el Wii Speak cuando te salga

Por suerte, Tri es el Monster Hunter

más universal. Sin perder la exigencia,

NATIONAL

GEOGRAPHIC

una cacería redonda.

WORLD OF

WARCRAFT

hay dos grandes ideas en esta entrega que ayudan mucho a la instrucción del cazador: el modo historia nacé del tan necesario tutorial, introduce al control y propone misiones, mejoras y tácticas para ir adentrándose. Y la Arena a pantalla partida, que podía pasar sin gloria, pero jugado junto a alguien que 'controle' es la forma más rápida (y divertida) de aprender.

Las mejoras frente a versiones previas afectan tanto a los pequeños detalles como a las grandes posibilidades del juego, desde los atajos a los objetos hasta las reacciones de monstruos y cazadores, o ese acabado visual sobrecogedor. Adquisición obligatoria.

NIEVE, MAR Y DESIERTO cubren parajes bellísimos, pero las zonas volcánicas son increibles.

player3



Monster **Hunter Tri**

Género: Aventura RPG Desarrolladora: Capcom Editora Nintendo Precio: 49,95 € Jugadores: 1-4 Online: Idioma: Textos ==

Pegi



www pegi info

Las notas



Nota final



La opinión

LAS TELES EU-ROPEAS reciben el fenómeno nipón con todos los honores. Es gratificante que puede reventar el contador de horas de tu Wii como te dejes Ilevar. Uno de sus juegos del año y, seguro, de su catálogo global. Im-pres-cin-di-ble.



MARCAPLAYER 107



EL MEJOR MUNDIAL DE EA SPORTS DESDE 1998

EA Sports evoluciona en tiempo récord el concepto de *FIFA 10*, uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia, para ofrecernos un título deportivo que captura la esencia del próximo mundial de Sudáfrica sin descuidar ni uno solo de sus apartados técnicos.

or regla general, los grandes torneos fuera de la liga de fútbol nunca han marcado las diferencias en la saga FIFA de Electronic Arts hasta la llegada del título de la Eurocopa 2008, en el que EA Sports dio un paso de gigante con respecto a FIFA 08 y asentó las bases para las siguientes entregas, hasta llegar al que es considerado uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia: FIFA 10. En esta ocasión, Electronic Arts repite la jugada (qué bien traído) y nos ofrece un título basado en el Mundial de Sudáfrica 2010 que resulta ser mucho más que una simple licencia del torneo oficial, más allá del esperado rediseño de estadios, equipaciones, jugadores y menús.

Como era de esperar, el modo estrella del juego es el Mundial, en el que podremos llevar a cualquier selección a lo más alto, partiendo incluso de los partidos clasificatorios oficiales del grupo al que per-



EL MOTOR GRÁFICO HA MEJORADO MUCHO CON RESPECTO A FIFA 10

Más allá del torneo MÁS QUE UN MUNDIAL

omo es lógico, el modo de omo es logico, el meso juego principal del título de EA Sports es el torneo mundial de Sudáfrica 2010, pero el juego atesora otras muchas opciones que darán mucha vida a los aficionados al deporte rey. El modo Capitanea tu Selección será una versión mundialista del clásico Conviértete en un Profesional de los FIFA anuales, aunque posiblemente el modo de juego más original sea Historia de la Clasificación. Dicho modo comprende una gran cantidad de situaciones límite en todo tipo de partidos reales (ya disputados, por supuesto), en los que tendremos que aguantar un resultado con pocos jugadores, remontar en escaso tiempo, etc

108 MARCAPLAYER

Novedades

SORPRENDENTE **EVOLUCIÓN DESDE FIFA 10**

unque no ha pasado demasiado tiempo desde la aparición del último FIFA anual, los desarrolladores de EA Vancouver han conseguido dotar a Sudáfrica 2010 de un control muy mejorado y de mejores gráficos en un tiempo récord, evolucionando todos los aspectos de FIFA 10. Siempre haciendo caso a la inmensa comunidad de jugadores de FIFA, EA Sports le ha dado más velocidad al juego, una mejor respuesta en el control y el aspecto general se ha enriquecido muchísimo, especialmente las caras de los jugadores, que poseen un detalle impresionante. En lo que respecta a jugabilidad, una de las mejoras más significativas es el nuevo sistema para tirar los penaltis, mucho más completo





PEPE DOMINGO CASTAÑO LE pondrá los comentarios a las meiores jugadas durante los partidos

Interferencias





KUMI'S GAME IS

UEFA FURO 2008

lanzar los penaltis.

e impredecible.

más equipos.

visual

tenezca el combinado seleccionado. Pero la oferta del título de EA Sports no quedará ahí, ni mucho menos, ya que aunque carece de la ingente cantidad de clubes de las entregas anuales de FIFA, presenta el modo Capitanea tu Selección (similar al Conviértete en Profesional), Historia de la Clasificación (una serie de situaciones límite en partidos reales ya disputados) y el modo estrella: Copa Mundial de FIFA online.

Como hemos mencionado, el título de EA Sports evoluciona muchísimo el motor presentado por FIFA 10, entre sus novedades destaca un estilo gráfico más realista, con animaciones más naturales, jugadores más estilizados y, sobre todo, un detalle facial y unos gestos en los ju-

> El nuevo sistema para > El impecable apartado > Ritmo frenético, realista 🗘 Arriba y abajo > Si eres un aficionado al FIFA de clubes (el de toda la vida), echarás en falta algunos modos de juego y

gadores que hace su aspecto idéntico al de los jugadores reales. Su jugabilidad es mucho más rápida y el desarrollo de los partidos resulta totalmente impredecible. La respuesta de los jugadores a nuestros comandos es prácticamente perfecta y las posibilidades de ataque y defensa, dependiendo del equipo, nuestro estilo de juego y la situación del partido, son infinitas. Ya tienes dos maneras de disfrutar del Mundial: con La Roja y con el título de EA Sports.

EL ESTILO DE ILIEGO de cada selección marcará el ritmo de todos los partidos.



Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010

Género. Deportivo Desarrolladora **EA Sports** Editora: **Electronic Arts** Precio 59.95€ lugadores: 1-8 Online:

> Idioma: Voces Textos





Las notas



Nota final



La opinión

LA JUGABILIDAD DE FIFA sigue evolucionando hacia una perfección que creíamos ya alcanzada. Realista, impredecible y jugable como ningún otro simulador, te hará vivir el mundial como si estuvieras con La Roja.



Por L. Fernández

MARCAPLAYER 109

PERROS DE LA NOCHE **CON SED DE VENGANZA**

Un perrazo y su fortachón amo policía contra todos los criminales de la ciudad. Parecía que no iban a hacerlo, pero lack Slate y Shadow han vuelto, y ésta es la mejor entrega de la saga.

uena a tópico. Es más, lo es. Hablando con los amigos sobre un juego determinado... ¿cuántas veces te han dicho "el juego está bien, es divertido"? Sin mucho entusiasmo, pero con la evidencia de que a lo que estás jugando es algo con lo que has disfrutado y ya está. Como una peli de Van Damme, o un bestseller de Dan Brown, sabes que no es un peliculón o un librazo, pero oye, pasas un buen rato, que al fin y al cabo es de lo que se trata, y a otra cosa.

Pues Dead to Rights Retribution es eso. Un título de acción lineal en tercera persona, de disparos y lucha cuerpo a cuerpo, con un ritmo de la leche y la cantidad perfecta de controles como para poder dar la suficiente variedad a los enfrentamientos. Y con un perraco que muerde hasta en las gónadas.

SÍ, EL PERRAZO LE está mordiendo los mismísimos huev... a ese pobre hombre. Y viene con logro / trofeo incluido. ¿Su nombre? Cascanueces". Todo varón que vea la escena se retorcerá de dolor

Jack Slate es un rudo policía de Grant City con tendencia a renunciar a su placa a menudo y problemas con su jefe. El desencadenante de la trama será el descubrimiento de un entramado criminal en el que están metidas todas las bandas v mafias de la ciudad y que pretende sumirla en el caos. Las tríadas, un sindicato industrial anarquista, los paramilitares... Lo clásico de los hack'n slash urbanos de los 90, un bonito homenaje.

Esta parodia de argumento de película de policías es la excusa para desencadenar toda la rabiosa jugabilidad del título.





110 MARCAPLAYER

que robarselas a los

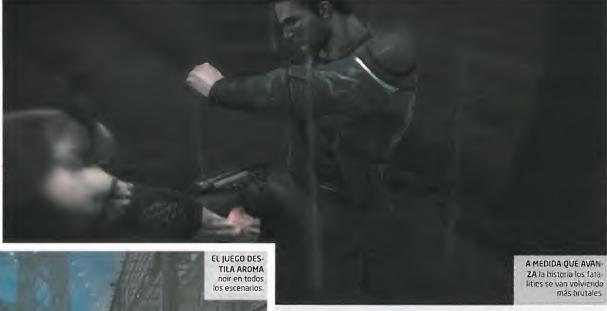
HARDWARE

TRUCOS

MÁS QUE JUEGOS

COMUNIDADES

DE COMPRAS



> La alternancia entre

Olisqueando a tu enemigo MOMENTOS DE SIGILO PERRUNO

olatile quería añadir un punto tranquilo, pero el juego no lo necesitaba. Los momentos sigilosos con Shadow rompen el ritmo y la IA de los enemigos deja mucho que desear. Básicamente, consisten en infiltrarse en una base y coger una llave para Jack, como si él no pudiese entrar a las bravas y matarlos a todos. Habría sido mejor suprimirlas y dar un paso más en la asistencia de Shadow a Slate en el grueso del juego.

Una de las decisiones más brillantes de Volatile es que casi siempre te verás obligado a alternar entre puños y armas. Empiezas las misiones desarmado, por lo que tienes luchar a guantazos y pertrecharte con lo que le guites al enemigo -menudo momentazo, por cierto, quitarle el arma y reventarle el cráneo en el acto—. Siempre se te dará la opción de protegerte mediante coberturas del estilo de la mayoría de juegos de acción en tercera persona de esta generación. También hay un tiempo bala e incluso puedes raptar a un enemigo y utilizarle de escudo humano. Que el tío se revuelve, colleja para que se relaje y hasta que sus amigos le disparen a él por equivocación.

Pero las balas siempre escasean, por lo que a menudo volverás a los puños y las piernas, con sus golpes fuertes y débiles, una veintena de combos, la posibilidad de protegerse y los fatalities cuando el enemigo quede aturdido.

Interferencias



CRISTAL







En cuanto a Shadow... los momentos de infiltración no aportan nada especial, pero sí aquellos en los que ayuda a Jack en batalla. Algunas sencillas órdenes de ven aguí, allí, ataca... y si estás en apuros él irá y matará a quien quieras, o le morderá un brazo para que tú acabas con él a placer.

DtR: Retribution no es rejugable ni tiene multi, no despunta técnicamente v es una experiencia para un rato. Pero tiene nervio y la variedad de movimientos hace que los momentos de más acción lleguen a ser, a veces, incluso brillantes. Es de esos juegos que se deja querer.

cabeza va sabes



Dead to Rights: Retribution

Género: Acción Desarrolladora: Volatile Studios Namco Bandai 59,99€ Jugadores

> Online: No Idioma

Voces Textos

Pegi





Las notas

Nota final

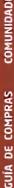


La opinión

NO TIENE NADA que le haga especialmente bueno, pero es correcto en todos sus apartados. Ideal para aquellos que quieran pasar un buen rato en solitario sin muchas complicaciones v pasar a otra cosa sin más después de



Por D. Navarro MARCAPLAYER 111





Command & Conquer 4: Tiberian **Twilight**

Género: Estrategia **EA Los Angeles Electronic Arts** 49.95€ lugadores 1-10 Online:

Idioma:

ESTAMOS ANTE UN

nologías propiamente dicho.

paseo por el parque.

Con tres clases principales: Ofensiva,

Defensiva y de Apoyo, sus desarrolladores

han pretendido simplificar el sistema de

juego v no lo han conseguido, porque

Command & Conquer 4 tiene, por si

fuera poco, una de las curvas de aprendizaje más abruptas de los últimos títulos. Supremme Commander 2 os parecerá un

El problema principal de C&C4 es que no es un título aburrido, pero el peso de la saga y el poco cuidado puesto en su lan-

SUCEDÁNEO del



Las notas

Nota final



La opinión

NOS HEMOS QUEDADO muy decencionados tanto por el título en sí como por la falta de cuidado de EA a la hora de lanzar el título en nuestro país. Un juego que no hace justicia a la saga y además, sin traducir.



Por 'Duardo'

112 MARCAPLAYER



Tras el buen sabor de boca de la tercera entrega, en 2007, la conclusión de la serie emblemática de los RTS da una vuelta de

> can-, invita a pensar que la propia Electronic Arts no tiene las cosas muy claras con respecto a la calidad o funcionamiento de

> Técnicamente, además, el juego también muestra una calidad bastante regular, con unos menús muy poco trabajados y un modelado de unidades que está algo fuera de lugar en los tiempos que corren y vistos sus competidores.



un Command & Conquer, no es aburrido, pero te

> La decepción de sentir

que no se hace justicia a

> Técnicamente es sólo

> No está traducido.

darás cuenta tarde.

la saga

pasable



de enfrentarse al cuarto título de la saga dejará sorprendido a más de uno. Por de pronto, el sistema cambia completaesta franquicia. mente, está irreconocible. Ahora estamos

ante un RTS táctico de juego rápido al más puro estilo Dawn of War. Ya no existe la función de producción ni de acampamiento. Pues no, amigos. Ahora nuestras unidades seguirán una dinámica completamente móvil no existiendo tampoco un árbol de tec-



COMMAND & CONQUER 4

Domina toda la temporada con la GUÍA MARGA OFICIAL Moto GP GUÍA MARCAOFICIAL Inotoe FINANCIA Yaa POR SÓLO **3**€ No la dejes escapar Entra en el box de Rossi y conoce sus secretos.

- Descubre a los españoles más rápidos.
- Súbete con los pilotos a las mejores motos.
- Siente el vértigo de los 18 circuitos.
- Acelera a fondo y consigue los datos más completos.

tve

rne

rtve.es



MARCA se sale





Silent **Hunter V**

Género: Simulador Desarrolladora Ubisoft Rumania Editora Ubisoft Precio: 19,95€ Jugadores 1-8 Online: Idioma Voces

Textos



Las notas

Nota final



La opinión

UN TÍTULO OUE continúa la aclamada saga Silent Hunter, con importantes novedades tanto jugables, -la incorporación del interior del submarino-, como el espectacular avance gráfico. Los amantes de la simulación están de enhorabuena con esta nueva entrega.



114 MARCAPLAYER



AL FIN PODRÁS PASEAR POR TU SUBMARINO NUCLEAR

Tras cuatro entregas con luces y sombras, el simulador de submarinos por excelencia sufre un profundo y muy grato lavado de cara.

unque es posible que echemos en falta cosas de otras ediciones. En esta ocasión, Ubisoft ha preferido centrar su atención en la simulación más cercana a un modelo concreto de submarino (realmente cuatro) y prescindir del gran elenco de posibilidades de pasadas versiones. ¿La razón? Que ahora podremos pasearnos por el interior de nuestro navío, conversar directamente con cada responsable e incluso tener en cuenta aspectos como la moral o un cierto elemento rolero en la subida de habilidades de cada uno de nuestros tripulantes.

Silent Hunter V da así un paso de gigante y apuesta por una inmersión mayor --ojo al chiste fácil— en la experiencia real de encontrarse capitaneando un submarino de la II Guerra Mundial.

Al mismo tiempo, el avance gráfico que supone Silent Hunter V es espectacular. Estamos en la posición de afirmar que el título de Ubi muestra el mejor agua representado en un videojuego. Cuando usamos la cámara exterior, tenemos la posibilidad de seguir las evoluciones de nuestra nave tanto sobre el agua como debajo de ella y el realismo conseguido es apabullante.

En el apartado jugable, Silent Hunter V ofrece lo que se espera de una saga como ésta. Es un título de simulación donde la paciencia será nuestra virtud. Misiones de patrulla y caza en la campaña que nos harán recorrer medio Atlántico norte, atendiendo a las exigencias de la comandancia. Si éste es tu rollo, te encantará.

Los admiradores de la saga han detectado una serie de bugs importantes que esperamos Ubi resuelva pronto a modo de parches. Por lo demás, muy recomendable.







DÉCADA SE SUPERA

El prefijo Super vuelve a servir a Capcom para convertir al mejor juego de lucha de la temporada en el rival a batir.

a primera versión de Street Fighter II sacudió los salones recreativos como ningún otro juego; luego llegó SF2 Champion Edition v Turbo, pero la auténtica revolución vino de la mano de Super Street Fighter II. La historia se repite con el título que le ha devuelto al género la gloria de antaño: el gran Street Fighter IV mejora, incluye nuevos personajes y movimientos y, como no, añade el prefijo Super a su título.

Capcom ha creado el juego de lucha de la década y, como en los viejos tiempos, en lugar de dejarlo morir con el paso de los años, lo ha actualizado para seguir dando vida a un género que ha pasado de los duelos en los recreativos a las partidas online. Super Street Fighter IV aporta un nuevo equilibrio entre todos los personajes, corrige ciertas rutinas y problemas en las preferencias de los ataques (como es en el caso de Guile) e incluye la posibilidad de seleccionar entre dos diferentes Super Combos en el momento de elegir a nuestro personaje (como ocurría en Street Fighter III: 3rd Strike). Y eso no será lo único que saldrá de esa última entrega bidimensional de la saga, ya que

algunos de sus personajes también han dado el salto poligonal. Dudley, Ibuki y Makoto harán aparición en el juego desde el comienzo (Capcom confirmó que no habría personajes secretos para que eso no afectase a las partidas online), y se unen a otros siete nuevos luchadores: Adon, Guy y Cody (serie Alpha), T. Hawk y Dee Jay (que estuvieron a punto de aparecer en el SFIV original) y dos personajes to-





talmente nuevos, Hakan y Juri. El primero es un luchador turco de lucha en aceite. que se impregnará con un barril al comienzo de cada combate, mientras que luri, de origen coreano, hará uso únicamente de sus piernas para atacar a sus oponentes. Otra de las novedades es el regreso de las fases de bonus del Street Fighter II original: la destrucción del coche y de los barriles.

> Todavía hay gente que piensa que no merece la pena comprar este juego teniendo el Street Fighter

IV original...

Junto a las novedades en el equilibrio entre personajes, su jugabilidad también estará marcada por la presencia de nuevos modos de juego online como el Team Battle (lucha por equipos de hasta ocho personas), Replay Channel (para ver repeticiones de los mejores combates) y Endless Battle (rey de la montaña). Lo mejor, sin duda, su precio: 39,99€. ■

LA EVOLUCIÓN ES MUCHO MAYOR QUE SU PRECIO



Super Street Fighter IV

Género: Desarrolladora: DIMPS/Capcom Editora Koch Media Jugadores: 1-2 Online

Idioma Voces

Pegi



Las notas

Nota final



La opinión

SERÍA EXTREMA-DAMENTE FELIZ si cada año, como hace casi una década, Capcom buscase una excusa suficientemente importante para lanzar un nuevo Street Fighter. Equilibrio, nuevos modos v luchadores... Jy encima por 40 euros escasos!



Por L. Fernández

MARCAPLAYER 115



Alicia en el País de las Maravillas

Género: **Aventura** Desarrolladora **Etranges** Libellules Editora: **Disney Interactive** Precio: **59,95€€** 1-2 Online: Idioma: Voces |

Textos



Las notas

Nota final



La opinión

EL PAÍS DE las Maravillas resulta ser un lugar bastante atrayente. Estamos ante un buen juego de aventuras, completo en situaciones, con una narrativa sobresaliente y, además, con la posibilidad de juego cooperativo



Por I.L. Villalobos 116 MARCAPLAYER



MUNDO 100% TIM BURTON

Alicia en el País de las Maravillas se presenta como una entretenida aventura muy orientada al multijugador en una sola consola.

licia en el País de las Maravillas se sitúa 10 años después de la novela original de Lewis Carroll. El Submundo se encuentra bajo el yugo de la Reina Roja y sólo la auténtica Alicia, la que salvara a sus habitantes hace va una década, podrá encontrar la espada vorpalina y liberar del mal a los estrafalarios habitantes de este lugar. Es por ello que los personajes de la novela principal, a saber, el conejo blanco, la liebre, el lirón, el gato de Chesire y el Sombrerero Loco serán los guías de la famosa y descuidada rubia en su aventura. La historia se nos contará de forma muy dinámica, con cinemáticas realizadas con el propio motor del juego. Hay que destacar la más que notable traducción y doblaie al castellano.

Lo más interesante del título es poder alternar entre todos estos personajes en tiempo real para utilizar las habilidades de cada uno a la hora de resolver puzles o sortear obstáculos. Detener el tiempo, mover objetos a través de la teleguinesis, utilizar la invisibilidad para encontrar nuevos caminos o crear ilusiones ópticas serán habilidades que estarán a nuestra disposición. En este sentido, el mando de Wii está perfectamente implementado, usando el puntero para interaccionar con los diferentes elementos sensibles a nuestros poderes. Gracias a la alternancia de situaciones y a la ajustada dificultad del juego podremos avanzar en la trama sin que nos resulte ni tedioso ni demasiado fácil. Hay que agradecer que haya cierto nivel de rejugabilidad de los niveles para disfrutar con todos ellos al máximo y poder encontrar todos los objetos y extras, así como un modo cooperativo en el que dos jugadores podrán compartir la aventura.

A nivel técnico y artístico, el título goza de un acabado más que notable. Exploraremos un País de las Maravillas desconcertante, sombrío, mágico. El diseño de todos y cada uno de los personajes evoca esa atmósfera típica de las producciones cinematográficas de Tim Burton.

Las únicas pegas que se le pueden achacar a este título es una mayor complejidad de las situaciones que se nos van planteando, y que muchos jugadores exigentes no se verán atraídos por él. Por el resto, una aventura muy bien planteada que se ha ganado el LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY ligada puesto de título recomendable para la sobremesa de Nintendo.





al universo de Tim Burton y todas sus







Pokémon Heartgold & Soulsilver

Género Acción Rol Desarrolladora: Game Freak Editora Nintendo Precio 39.95€ Jugadores: 1-5 Online:





www.v pegi info

Las notas



Nota final



La opinión

AUNOUE NO APORTA demasiadas novedades a la saga, es un juego que merece la pena tanto para los fans de Pokémon como para los recién llegados a la serie. Además, incluye un dispositivo como el pokéwalker, una frikada, y al mismo tiempo un incentivo para su compra.



Por Ángel Llamas MARCAPLAYER 117

PEQUEÑOS MONSTRUOS CON CORAZÓN DE ORO

La mítica saga de Nitendo vuelve con un remake de los juegos aparecidos a finales de 1999, Pokémon Gold y Pokémon Silver, adaptados a la nueva portátil.

ice la sabiduría popular que nunca segundas partes fueron buenas. Seguro que quien inventó la frase no conocía los pokémon, porque después de 14 años de éxitos, más de 20 títulos en el mercado y superados los 200 millones de juegos vendidos, los pequeños monstruos de bolsillo siguen teniendo una salud de hierro.

Pokémon HeartGold & SoulSilver son la re-edición del juego aparecido en 1999 para GameBoy Color, con un control re-

adaptado a la nueva Nintendo DS que aprovecha la pantalla táctil a la perfección, permitiéndonos movernos por los menús con una soltura y rapidez que hace 10 años era difícil de conseguir. El juego responde a los cánones clásicos de la saga, v nos permite acompañar a un joven entrenador de Pokémon en su viaje por la conocida región de Johto, cazando pokémon salvajes v entrenándolos hasta convertirlos en lo suficientemente fuertes como para enfrentarnos con posibilidades tanto a los malvados componentes del Team Rocket, como a los distintos entrenadores que encontraremos en cada ciudad que visitemos.

Esta vez, aunque no es la primera, nuestros pequeños monstruos no viajan sólo en nuestra mochila, sino que uno de ellos, a nuestra elección, nos acompañará físicamente durante toda la aventura, y tenemos la posibilidad de relacionarnos con él y comprobar sus reacciones en las distintas situaciones a las que haremos frente.

El juego, además, viene acompañado de un Pokéwalker, un dispositivo electrónico que podemos conectar con nuestro juego para enviarle

el pokémon que elijamos y poder así llevárnoslo a cualquier parte. Caminar con el aparato en cuestión nos proporcionará puntos que podemos usar tanto para conseguir nuevos objetos, como para cazar nuevos pokémon que más tarde podremos transferir de vuelta a

nuestro cartucho.



LA MOVILIDAD POR LA pantalla es mucho mayor gracias al nuevo control.







Warhammer 40.000: Down of War II Chaos Rising

> Género: Estrategia Desarrolladora Relic Editora THO Precio 34,95€ lugadores 1-6 Online:

> > Idioma: Voces Textos =



Las notas





La opinión

RELIC SIGUE DANDO en el clavo con su estilo de juego RTS rápido con elementos de rol y de acción que hará las delicias de los amantes de la estrategia táctica. Y si te gusta Warestás esperando?



Por 'Duardo'

118 MARCAPLAYER



WARHAMMER 40.000: DOWN OF WAR II CHAOS RISING

La saga Dawn of War es una de las más valoradas en el mundo del RTS de acción. En esta expansión, Relic apuesta también por el rol.

ntre los grandes títulos que rein-

ventaron el género RTS, la saga de

Relic ocupa, —parafraseando a Iker

liménez—, un puesto de excepción. Muchos

admiradores y un sistema de juego que fu-

siona elementos de RTS clásico, con arcade e

Chaos Rising se presenta como una ex-

pansión independiente de Down of War II,

con una historia que recuerda a la del film de

incluso leveleo de personajes.

corporado.

modo cooperativo.

enfrentarnos hasta a 5 jugadores reales en modo Supervivencia. Se puede ganar tanto por puntos como por aniquilación total.

Huelga decir que técnicamente, el juego luce estupendamente, en especial los renovados efectos de partículas para climatología

v explosiones. A pesar de ello, recomendamos disponer del título original para no perderse nada de este espectacular combinado de géneros



Su alto grado de diversión.

> Las nuevas unidades. > El avance técnico. > Que puedas jugar de forma indemendiente.

inicialmente ha salido con varios bugs para

usuarios de ATI.







AJEDREZ Y FANTASÍA EN FORMA DE CARTA

La versión portátil del juego de estrategia de 'realidad aumentada' de Sony llega con a PSP con una nueva historia pero sin Playstation Eye.

uando hace más de dos años se anunció la llegada de *The Eye of Judgment* para Playstation 3, a muchos amantes de los juegos de rol de cartas se les hizo la boca agua. Un videojuego de estrategia de naipes con la posibilidad de jugar con mazos reales fue una gran idea, aunque cara para el jugador que quería una buena colección.

Pues The Eye of Judgment Legends ofrece prácticamente lo mismo, pero en versión reducida y sin cartas físicas ni Playstation Eye. A algunos les gustará por aquello de no tener que pagar cartas, a los más puristas no tanto. Las mismas cartas, el mismo estilo de juego y un modo historia diferente y de buena calidad para un título de estas características. Además de éste, dispones de multijugador ad-hoc y online, sin duda lo mejor del título, así como un coliseo para enfrentamientos fuera de la historia.

Sobre la mesa

Si no conoces en qué consiste el juego, lo primero que debes saber es que el tablero está dividido en nueve zonas, y gana el primero que ocupe cinco. Cada uno cuenta con una maza de treinta cartas de las que tiene cinco disponibles al principio. Hay siete tipos: fuego, agua, tierra, bosque, biolito, hechizo y neutrales, cada una con sus funciones. Las dos últimas provocan estados alterados durante la partida. Sin embargo, las cinco primeras son unidades militares y menos biolito, reaccionan mejor o peor en función del elemento del cuadro de tablero en el que las pongas-Es decir, si pones una unidad de fuego

en una casilla de fuego, aumenta la vida, mientras que si la pones en agua será más débil. Y cada una tiene sus particularidades, como diferentes orientaciones de ataque, unas son defensivas y otras ofensivas...y cada una cuesta determinada cantidad de maná, la cantidad de puntos que gastas en poner una carta sobre la mesa. Todo un ajedrez rolero sin dejarte un duro de más en cartas.

>Un sistema de juego

y complejo.

> La historia es una excusa, pero está bien.

> Gran variedad de paices.

🗘 Arriba y abajo

técnicamente

muy equilibrado, completo

 Los que gusten de coleccionar las cartas físicas las echarán de menos.
 Está poco trabajado











The Eye of Judgment Legends

Género: Estrategia Desarrolladora: SCE Japan Studio Editora: Sony C.E. Jugadores:

> Online: No Idioma Voces 💥

Pegi





Hater non infe

Las notas

Gráfices Gráfices

6.0

Jugabilidad

8.0

Nota final



La opinión

AHORA QUE PSP tiene cámara, se podría haber cambiado el planteamiento y que valiesen las cartas, aunque por otra parte no tendrás que gastarte más dinero. Por lo demás, sigue siendo prácticamente igual que el de PS3.



Por D. Navarro



Prison Break: The Conspiracy

Género:
Acción/Aventura
Desarrolladora:
Zootfly
Editora:
Koch Media
Precio:
49,95€ (360,
PS3); 39,95 € (PC)
Jugadores:
1-2
Online:
No

Pegi

Textos



www.pegi.info

Las notas





Jugabilidad

6.0



Nota final



La opinión

UN TÍTULO LICEN-CIADO más que pasará sin pena ni gloria por esta generación. Si te gusta mucho la serie, súmale un punto y medio a la nota final, pasarás un buen rato con él Pero si no te llamó la atención la historia de Fox River no encontrarás alicientes para iugarlo.



Por D. Navarro

120 MARCAPLAYER



VIDAS PARALELAS EN EL TRULLO

Scofield, Abruzzi y demás tienen nuevo compañero. Un agente de La Compañía que nos hará ver la serie con otros ojos.

o son muy comunes los videojuegos de prisiones, y tampoco debe ser demasiado fácil desarrollar uno en un entorno tan cerrado, pero con un argumento como el de 'Prison Break' detrás, se podría haber conseguido mucho más.

The Conspiracy nos devuelve a la primera y mejor temporada de la serie. Iremos repasando capítulo a capítulo desde un punto de vista distinto desde el que observamos todo lo que pasa. Tom Paxton, el protagonista, es un topo que debe investigar qué es lo que trama Michael Scofield, y para ello tendrá que llevar a cabo misiones que le encargarán los distintos personajes de la serie. Casi siempre

se trata de ir de un lado a otro infiltrándose en lugares en los que no deberían estar los presos: cocinas, enfermería, tejados...

El problema es que el grueso del juego, la ocultación, es totalmente inflexible. Sólo hay

un camino por el que ir, los guardias siempre siguen los mismos patrones y si te pillan ni siquiera te atacan ni puedes huir, simplemente se acaba la partida y vuelves al punto de control, da igual que sea un policía, una enfermera o tu madre. Se trata de un ensayo y error que llevar a cabo por los mismos escenarios durante las ocho o nueve horas que dura.

También hay fases de lucha y QTE's, aunque no tienen peso específico por sí mismo como para que el conjunto mejore. Sólo satisfará a aquellos fans de la serie sedientos de revivir la historia un rato. ■

lo que es Fox River.

> Presenciar la trama desde otro punto de vista. > Contar con las voces reales de algunos personajes Arriba y abajo

> El sistema de infiltración,

más rígido imposible.

> Las misiones se basan
en ir de un sitio a otro
como un pollo sin cabeza.









ESTRATEGIA Y VICIO CON SABOR A CLÁSICO

El salto a la portátil de Nintendo de la mítica saga Heroes of Might & Magic, y la apuesta más sólida como título de rol estratégico dentro del catálogo de DS.

intendo DS puede presumir de contar en su catálogo con grandes juegos de rol estratégico. A títulos como Final Fantasy XII: Revenant Wings, Fire Emblem o Disgaea DS se suma este que nos ocupa, basado en el universo de Heroes, saga que iniciara 3DO hace casi 20 años.

Estamos ante un título que vuelca todo su peso en la campaña para un jugador. Aquí se nos irá narrando una historia de los jóvenes herederos de las diferentes facciones del mundo de Ashán, en conflicto desde que las fuerzas demoníacas sembraran el odio entre las diferentes razas. Gracias a esta historia podremos jugar con las cinco facciones disponibles en el juego: humanos, elfos, magos, nigromantes y demonios, cada uno con su propia campaña.

Aún así, la miga de este juego no está en la historia sino, como bien se puede suponer, en los combates. Cada facción contará con su propia magia racial, así como con muros defensivos que, dependiendo de la raza que estemos manejando, tendrán un tipo de propiedad u otra. Además, cada ejército contará con tres tipos de unidades básicas, dos de élite y dos campeones. Así, podremos encontrar desde osos, arqueros elfos, dragones o POR SUERTE, TODOS LOS textos del juego están traducidos al español. Evelyn Do be careful Godric, the climate of Griffin has turned treacherous of

árbores, hasta ángeles, caballeros, zombies, dragones de hueso, djinns, gremlins, pesadillas o cerberos. El número de unidades resulta suficiente, cada una con sus propias características.

¿Cómo se juega? Pues partiendo de una premisa tan básica como alinear unidades del mismo tipo y color para que puedan atacar al bando contrario, podremos llevar a cabo hasta tres movimientos básicos en cada turno. La mecánica se irá complicando v ofrecerá un sistema de juego profundo, adictivo, con gran cantidad de combos entre unidades diferentes, giros del rumbo de la batalla v estrategias demoledoras que harán que no nos despeguemos de este juego en horas. Además, las batallas ofrecen situaciones muy diferentes: desde arrasar con el ejército contrario a puzles estratégicos que nos calentarán la cabeza hasta su resolución, batallas en las que tendremos que proteger a un personaje o, al contrario, eliminar a un enemigo determinado, luchas frenéticas contra monstruos enormes y devastadores... A esto hay que añadirle las misiones secundarias que se nos irán pidiendo en los diferentes mapas y que nos ayudarán a subir de nivel tanto a nuestro héroes como a nuestras unidades.

En definitiva, un juegazo en toda regla al que sólo se le puede achacar un diseño un poco infantil y la ausencia de un modo de juego fuera de la campaña que nos ofrezca mapas que explorar con los héroes.



Magic: Clash of Heroes

Rol/Estrategia Desarrolladora: Capybara Games Ubisoft Precio: 39.95€ Jugadores: 1-2 Online:

Idioma: Textos 📜

Pegi



Las notas

Nota final



La opinión

UN GRAN JUEGO de rol estratégico que satisfará a todos los amantes del género y sorprenderá a aquellos que buscaban algo diferente dentro del catálogo de DS. Una muy aceptable recreación del universo de Heroes of Might & Magic que encuentra en la portátil de Nintendo una nueva aliada.



Por J.L. Villalobos

MARCAPLAYER 121



Cómo Entrenar a tu Dragón

Género:
Aventura
Desarrolladora:
Etranges
Libellules
Editora:
Activision
Jugadores:
1 Online:
No

Online:
No
Idioma:
Voces:
Textos:





Las notas

Graficos

8.0

Jugabilidad Adiccion 7.2 7.2

Nota final



La opinión

UN JUEGO ENTRETENIDO y divertido que aportará horas de diversión a los más pequeños de casa. Su problema es ser repetitivo y tener una curva de dificultad variable (entre las misiones a pie y los combates).



122 MARCAPLAYER



EL OTRO CAZAMONSTRUOS, A LOMOS DE UN DRAGÓN

El videojuego oficial de la película de DreamWorks propone convertirnos en expertos entrenadores de dragones en la época de los vikingos.

omo casi siempre que llega una película de animación a los cines, también recibimos el juego oficial para revivir las aventuras desde nuestro salón. La historia está ambientada en un mundo de vikingos y feroces dragones, en el que un joven llamado Hipo debe convertirse en un nuevo cazador de las míticas criaturas.

Ya en el juego, podremos elegir entre el rol de Hipo o de Astrid para una aventura

en la que debemos coleccionar dragones y participar con ellos en grandes torneos. Para salir vencedores, será necesario tener el dragón en plena forma, cuidándolo con descanso, curas y comida... Para estas tareas, disponemos de una zona en la que además realizaremos distintas misiones secundarias que nos darán objetos, subir de nivel y desbloquearán nuevas partes para personalizar nuestro dragón.

Cómo entrenar a tu dragón es un juego de aventuras en tercera persona (cuando controlamos el personaje principal), que se fusiona con un título de lucha en los momentos de combate. Aquí controlaremos al dragón con una variedad creciente de combos. Su manejo es sencillo, pero algunos problemas con la cámara y lo repetitivo que resulta echan al traste el trabajo realizado.





La película

YA EN LOS CINES

a película de Dreamworks ya está en los cines y está acumulando notables críticas desde su estreno. Además, para no perder la moda, ha llegado en 3D y dispone de las últimas técnicas en animación de personajes.





Bill Tiller TODA UNA AVENTURA

Bill Tiller le debemos el diseño de fondos de titulos como The Dig. The Curse of Monkey Island, Rebel Assault e Indiana Jones y la Máquina del Tiempo. Posteriormente, abandonó Lucas Arts y trabajó en diversas compañías, responsabilizándose del diseño de fondos de Gulid Wars o LOTRO: Las Dos Torres



Pirates of Vooju Island

Género: Aventura Gráfica Desarrolladora: **Autumn Moon** Editora: Friendware 39.95€ lugadores: Online:

> No Idioma:

Textos





Las notas



Nota final



La opinión

UNA DECEPCIÓN PARA aquellos que esperábamos con impaciencia una nueva entrega de los chicos de Autumn Moon Un título sin gracia, desarrollado sin ganas y que muestra muchas carencias a nivel técnico v



Por Duardo MARCAPLAYER 123

¿ALGUIEN SABE DÓNDE ESTÁ EL SR. THREEPWOOD?

Pues sí. Una aventura de los creadores de *A Vampyre Story*, en el caribe, con piratas, vudú, una chica, fantasmas... ¿dejavú? Más bien fallo de código en Matrix...

ues detrás de este Vooju Island se encuentra nada más y nada menos que Bill Tiller, el antiguo jefe de diseño de fondos en LucasArts y responsable de, como no, Monkey Island en su parcela. Como ya sabréis, Bill fundó Autumn Moon y publicaron en 2008 la interesante A Vampire Story de la que todavía esperamos su continuación, pues la historia está inconclusa...

Pues algo ha pasado en la compañía del bueno de Bill durante estos tres años porque si no esto no tiene explicación. Ante la sensación agridulce que produce encontrarse ante un título que parece extraído de un todo a cien por la similitud con la saga de Guybrush, no podíamos más que acercarnos con cierto resquemor a Ghost Pirates. Y no ha sido para menos.

Repitiendo un esquema que a muchos nos ha encantado durante años, -y nos sigue encantando—, Ghost Pirates basa su desarrollo en el humor de sus diálogos y lo estrambótico de su desarrollo. Al mismo tiempo, nos encontramos ante una aventura gráfica de objetos, como ya nos tienen acostumbrados sus desarrolladores.

El problema es que Ghost Pirates parece un título hecho sin ganas, sin mimo. A unas animaciones claramente deficientes, se le une un movimiento facial digno de Tommy de la Tierra' o Código Lyoco, —y mira que los hav peores—.

Cierto es que el fuerte de Bill sigue estando ahí, con unos fondos de gran calidad. Pero eso no hace una aventura.



FAT PRINCESS: FISTFUL OF CAKE

PASTEL HASTA REVENTAR





n original hack'n slash con un buen componente estratégico y cuyo modo de juego principal es el clásico Captura la Bandera. Solo que en este caso lo que se captura es una princesa gorda. La tuya está raptada en el castillo del enemigo, y tú tienes presa en el tuyo a la contraria. Y para que ahí se quede, en tu equipo tenéis que cebarla a pasteles para que coja peso y sea más difícil de transportar, mientras asediáis la fortaleza contraria para rescatar a la heredera de tu reino y la protegéis del camino al trono.

Tu soldadito, único e intransferible, tendrá que coordinarse con los demás para conseguir el objetivo. Y lo primero es asignar roles. Hay cinco: soldado, obrero, arquero, mago y sanador, con alguna que otra variante que adquirimos en el castillo libremente. Por eso es buena la comunicación, de poco sirve tener muchos soldados si no hay nadie que les cure.

Una propuesta original, colorida y llena de humor. *Fistul of Cake* es un entretenimiento ameno que merece la pena si te gusta jugar online.

PSP



Fat Princess: Fistul of Cake

Género:
Hack'n Slash
Desarrolladora:
Titan Studios
Editora:
Sony C.E.
Precio:
29,95 €
Jugadores:
1-8
Online:
Si

Idioma: Voces Textos

Pegi



www pegi inf

Las notas

Nota final

STROKE OF FATE: OP. VALKYRIE

¿QUIEN QUIERE VER A HITLER MUERTO?



ras un decepcionante Dead Mountaineer's, Akella se redime con este Stroke of Fate: Operaciçon Valkyrie, una producción más cuidada con el interesante trasfondo de la popular operación Valkyrie cuyo objetivo no era otro que asesinar al Führer. El título discurre completamente en fondos 3D prerrenderizados de buena calidad y con posibilidades tan curiosas como poder jugar en tonos sepia o incluso en blanco y negro. Además, el título está completamente doblado al castellano y éste se nos antoja al mismo nivel que los mejores de FX. Su desarrollo es sencillo y sin elementos destacables, pero entretiene y posee una buena historia.

PE

Stroke of Fate: Op. Valkyrie

Género: Aventura Desarrolladora: Akella Editora: Friendware Precio: 29,95€ Jugadores: 1

Online: No

Voces Textos





www.negr.info

Nota final



CATE WEST: THE VANISHING FILES

CON MIL ZOMBIS A TUS ESPALDAS



as aventuras gráficas y la DS se llevan a las mil maravillas. Se ha demostrado con muchos títulos y *Cate West* no viene sino a reforzar este argumento. Buscar pistas, hablar con sospechosos y examinar escenarios (hay más de 50 en el título) se convierte en un pasatiempos perfecto. Si además el juego está traducido al español completamente, los obstáculos son mínimos. El punto fuerte de *Cate West* es el argumento. La novelista protagonista, que cuenta con una serie de habilidades paranormales, se enfrenta a varios casos que aparecen en sus sueños. Pero para resolverlos tendremos que hacer uso de sus extraños poderes.



Cate West: The Vanishing Files

Género:
Aventura gráfica
Desarrolladora:
Gamenauts
Editora:
Nobilis
Precio
39,95€
Jugadores:
1
Online:
No

Pegi

Textos [



www pegi info

Nota final





ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UN PEQUEÑO GRAN DESCUBRIMIENTO



I planteamiento que los desarrolladores franceses hacen del título para DS es completamente distinto al del Wii en lo estético, pero no tanto en el concepto. Como en aquel, volveremos a poder ir saltando de un personaje a otro para aprovechar las habilidades específicas de uno u otro. De esta manera se irán resolviendo los diferentes puzles que plantea esta aventura que está a medio camino entre un juego infantil y un juego adulto. No termina de ser ni una cosa ni otra y eso puede echar para atrás a muchos. Con una dirección de arte espectacular, es de esos pequeños juegos a tener muy en cuenta.

SONIC CLASSIC COLLECTION

Alicia en el País de las Maravillas

Género: Acción/Aventura Etranges Libellules Editora: Disney Interactive 39,95€ jugadores: Online: Idioma: Textos 📜





www.pegi.info

Nota final



CON EMERALD HILL EN LA RETINA



olver a recorrer los coloridos escenarios de los cuatro primeros juegos de Sonic puede provocar sentimientos de nostalgia y emoción a muchos (los más viejos del lugar) y se convierte en una tarea obligatoria para los ióvenes que no conozcan al erizo azul. Este recopilatorio de los cuatro primeros 'grandes éxitos' de la mascota en la consola Mega Drive ha salido para Nintendo DS v, además, en España (y esto es exclusiva mundial), acompañado de una buena cantidad de regalitos que completan una edición de coleccionista espectacular. Un plataformas en dos dimensiones y scroll lateral espectacular que evita todo tipo de innovación táctil. Muy bien adaptado.

Sonic Classic Collection

Género: Plataformas Desarrolladora SEGA Editora: SEGA Precio 39,95€ Jugadores: Online: Idioma: Textos "

Pegi



www pegi info

Nota final









ROL Y ACCIÓN DE LA MANO DE LA MUERTE



I maniquí que nos enamoró en Echocrome ha vuelto, aunque este nuevo título sólo comparte con aquel estética y protagonista. La nueva propuesta ha sido desarrollada por la compañía Artoon (la compañía de el ex-Sonic Team Naoto Ohshima, creador de Blue Dragon, entre otros títulos) y eso es mucho pedigrí. Nos plantea 60 puzles donde tenemos que hacer llegar al maniquí a la salida de cada plataforma, pero en esta ocasión podremos manejar el tiempo a nuestro antojo para conseguirlo. Los maniguís del pasado y del futuro pueden echar un cable al del presente. Un lío, pero que se traduce en un juego de puzles muy adictivo.

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Echoshift

Género: Puzle Desarrolladora: Artoon Editora: Sony C.E. Precio: 19,95€ (PC) **Jugadores** Online No Idioma: Textos 📜



www pegi info

Nota final



PILOTANDO LOS **MEJORES TURISMOS**



asado en el Campeonato italiano de Supers-B tars, nos llega la segunda entrega del juego de conducción que apareció el año pasado y que vuelve a contar con todas las licencias de circuitos, coches y pilotos. A pesar de incluir diversas mejoras en los daños, las colisiones o la física, técnicamente sigue sin sorprender demasiado y continúa presentando unos modos de juego bastante escasos, alguno más tanto offline como online, pero sin ser suficientes para proporcionarte unas buenas horas de juego. Es correcto en el manejo y en la sensación de velocidad pero queda muy lejos de los grandes del género en casi todos sus aspectos.

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Género: Conducción Desarrolladora: Milestone Editora Black Bean Precio: 49,95€ (360 y PS3); 19,95€ (PC) lugadores: 1-16 Online: Sí Idioma: Voces

Pegi



www pegi info

Nota final



MARCAPLAYER 125

TRUCOS

Descargas

Comprar sin salir de casaNo nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

DRAGON AGE: EL DESPERTAR

LA AVENTURA NO TERMINA EN FERELDEN

Tras varios DLC para el aclamado título de Bioware, El despertar propone una nueva trama que expande el universo de Ferelden tras la resolución de Dragon Age: El Origen.

olvemos una vez más a las tierras de Ferelden en esta expansión que continúa la historia de la Ruina tras los acontecimientos del título original, exactamente seis meses después.

Como hemos mencionado, la Ruina ha sido sofocada, pero los Engrendros Tenebrosos prosiguen sus escaramuzas ahora de forma independiente y será necesario limpiar el territorio de su presencia. Para ello, nuestra Guardia Gris es reclamada como arl del antiguo reino de Howe, asesino de su padre. Los nobles a su servicio, antiguos conspiradores, no le van a poner las cosas fáciles. Las decisiones que tomes aquí, como ya es costumbre en la serie, tendrán profundas consecuencias en la trama. Aquellas que tomaste en la historia original tendrán su reflejo en *Dragon* Age: El Despertar si decides importar tu personaje, opción más que interesante para continuar las aventuras con tu avatar favorito.

Técnicamente estamos casi ante un juego nuevo, con una duración de 25 horas, concepto éste muy relativo, en relación a la dificultad y a nuestra propia experiencia: hay jugadores que aseguran haberlo terminado en alrededor de 10, pero a un servidor le llevó más disfrutar de toda la trama y misiones secundarias.

En Dragon Age: El Despertar, deberemos, además, descubrir qué se esconde detrás de un misterioso personaje llamada El Arquitecto, y de unos no más misteriosos Engrendros Tenebrosos que parecen haber obtenido la capacidad de hablar y que muestran, por ende, una mayor inteligencia que sus congéneres, poco más que bestias. La jugabilidad es el mismo que ya vimos en la primera parte con algunos añadidos como dos nuevas especializaciones por clase: para los guerreros tendremos a nuestra disposición guardián







NUEVOS RETOS PARA NUESTRO grupo de aventureros en forma de criaturas espectaculares como este dragón que no

y espíritu guerrero; para los magos tendremos vigilante y mago de batalla; y para los pícaros dispondremos ahora de legionario y sombra. También dispondremos de 16 nuevos hechizos, 32 nuevos talentos y 12 nuevas habilidades. El nivel máximo que podemos alcanzar ahora es de 35 v existen nuevos materiales como el acero blanco o

la madera de Vhendahl para las mejoras de equipo. Imprescindible para los todos los amantes de Dragon Age.



Dragon Age: El Despertar Desarrollador: Bioware



MEGAMAN 10

> Con aspecto de un juego para las consolas de 8 bits llega la décima entrega de este héroe biónico. La misma jugabilidad de siempre, con los mismos aciertos y fallos que seguro encantarán a los jugadores con gustos añejos.



MUSCLE MARCH

> La pregunta con Muscle March es '¿En serio?' y la respuesta es sí. Existe de verdad y merece la pena bajarlo de WiiWare sólo por ver lo locos que están los japos. La mecánica es simple: imita el programa de la tele 'El muro' en el que hay que atravesar paredes. Genial.

Perfect Dark

BIENVENIDA OTRA VEZ, AGENTE DARK

no de los grandes clásicos de Nintendo 64 vuelve con más fuerza que nunca gracias al afán de Rare por ofrecernos uno de los juegos mejor valorados de la historia del entretenimiento interactivo.

Se han puesto al día los apartados técnicos, aunque respetando todos los valores de producción originales, lo que deja a este Perfect Dark algo por detrás de los títulos descargables más punteros en cuanto a presentación visual. Aún con esto, jugablemente sigue manteniendo vigentes todos los atractivos que demostró hace ya unos diez años.

Se trata de un muy buen shooter en primera persona que mezcla de manera brillante el sigilo con la acción, todo envuelto en un interesante argumento de espionaje. Para la ocasión se han añadido algunos modos online y se ha mejorado el rendimiento general del juego. Esto no evita que presente algunos fallos, como imprecisiones en el control o un sistema de misiones que en ocasiones nos deja vendidos, aunque nada realmente grave.









Zombie Panic in Wonderland

JAPÓN ENCUMBRA AL JUEGO ESPAÑOL

os creadores de este "Cabal" para Wii son valencianos y ya por eso tendrías que comprar el juego. Sin embargo, el título se defiende por sí mismo (es número 1 de ventas en Japón) y ofrece suficientes argumentos para la compra.

El shooter, muy influenciado por la cultura japonesa (tanto en la historia como en el diseño artístico), es suficientemente difícil para que se convierta en un reto para la mayor parte de los jugadores. De hecho, si no eres demasiado jugón, puede que te resulte algo difícil en las primeras pantallas). El sistema de control es tan simple que sólo hay que manejar al personaje con el nunchuk y disparo con el puntero del wiimote. Suficientemente simple para que se complique en escena.



Zombie Panic in Wonderland

Desarrollador: Akaoni Studios

9.0

Las desventuras de P.B. Winterbottom

PUZZLES MONOCROMOS EN CLONACIÓN

na original propuesta en la que somos nada más y nada menos que un ladrón de pasteles que acaba metido hasta su frondoso bigote en un lío espacio temporal de lo más complicado. Este peculiar juego de ZK Play es una pequeña rareza que merece ser destacada en primer lugar por su peculiar aspecto gráfico, en blanco y negro al más puro estilo de los cómics clásicos.



Las desventuras de P.B.
Winterbotton
Des.: The Odd Gentlemen

8.7

Por supuesto, su sonido va en consonancia con la imagen y ofrece una experiencia sencillamente novedosa. Por otro lado, una vez con el mando en las manos nos veremos inmersos en una aventura que nos obligará a exprimir nuestra ajada materia gris mientras resolvemos todos los acertijos espacio temporales que se nos van presentando. Nuestra herramienta principal para esto será la habilidad de P.B. para producir clones que repitan sus movimientos. Sin duda una apuesta singular cuyo único fallo es una duración excesivamente limitada.





o te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles



Heavy Rain



Consigue todos los epílogos. Cuidado, aunque hemos intentado hablar lo menos posible de la historia, **esta lista contiene muchos spoilers.** Lo primero es conseguir el trofeo Crimen perfecto. Con él, podrás ver todos los epílogos sin tener que jugar desde el principio, sino sólo desde "A la fuga". Para conseguirlo tienes que: 1) Matar a Hasan a la primera; 2) Que arresten a Ethan como fugitivo; 3) No dejar que Madison y Jayden mueran en 'El médico' y 'lack el loco'.

- > **Noticias**: Lo conseguirás hagas lo que hagas. No hay manera de evitar este enílogo.
- > Nueva vida: Perdona a Madison con Ethan a la primera y salva a Shaun. Todos los héroes conseguirán salvarse. Es el final más feliz.
- > La tumba del Origami: Mata al asesino en la última secuencia de 'El viejo almacén'.
- > Caso cerrado: Resuelve el puzle con Norman y encuentra la localización del asesino. Norman sobrevivirá y salvará a Shaun.
- > La tumba de Ethan: Deja que Ethan muera justo al final, cuando podías haber conseguido que todos se salvasen.
- > La venganza de una madre: Consigue que Lauren sobreviva en el capítulo 'Arrestado'. El niño es encontrado, pero el asesino logrará escaparse en 'El viejo almacén'.
- > Lágrimas en la Iluvia: En 'A la fuga', besa a Madison y escapa para que no te arresten. Pierde el juicio en 'La Rata' y adivina la dirección que estaba equivocada en el GPS. Después tendrás que rendirte

en 'Resolviendo Puzles'; conseguir que Madison sobreviva en 'En casa del asesino' pero fallar al encontrar la dirección en el GPS al escribir cuatro veces mal la contraseña.

- > Espejo humeante: Falla al encontrar la dirección con Jayden en 'Lágrimas en la Iluvia'. Jayden sobrevivirá pero Shaun no lo conseguirá.
- > Indefenso: Déjate arrestar a la primera en 'Fugitivo'. Permite que te arresten de nuevo en 'A la fuga'. Después, juega haciendo que todo el mundo falle al obtener la dirección. Shaun morirá.
- > Heroína muerta: Tienes que matar a Madison en 'En casa del asesino' encerrándola en la habitación y dejando que se asfixie.
- > Cargado: Consigue que Jayden resuelva el puzle en 'Resolviendo Puzles' para después dejar que muera en 'El Viejo Almacén'.
- > **Inocente**: Jayden debe matar al asesino en la cinta transportadora. Mientras que Ethan es arrestado, Shaun se salvará. Después Ethan será liberado.
- > Heroína: No debes besar a Madison y tienes que escapar del arresto con Ethan en 'A la fuga'. Después pierde el juicio en 'La Rata' y adivina la dirección equivocada en el GPS. Más tarde, ríndete en 'Resolviendo Puzles' con Jayden . En 'En casa del asesino' tienes que sobrevivir con Madison, pero ir al almacén solo. Por último, salva a Shaun.
- > **Nuevo comienzo**: No beses a Madison y escapa del arresto con Ethan en 'A la fuga'. Después salva a Shaun.
- > **Resignación**: Haz que Jayden se rinda en 'Resolviendo Puzles'. Después, encuentra a Shaun con quien quieras.
- > Cuadrado: Haz que Shaun bese a Madison. Después, consigue que Ethan adivine la dirección equivocada en 'La Rata', que Jayden se rinda en 'Resolviendo Puzzles' y que Madison sobreviva pero nunca encuentre la dirección verdadera.
- > El blues del Origami: Que Shaun no bese a Madison y se escape de ser arrestado en 'A la fuga'. Después, deja que Shaun muera.
- > Impune: Madison, Jayden y Lauren mueren, y Ethan está en prisión. No queda nadie para detener al Asesino del Origami.







Bioshock 2



Todos los finales. Al igual que con Heavy Rain, las siguientes descripciones contienen spoilers, así que cuidado. En total hay seis finales.

- > Final Bueno, Sofía Lamb vive: Deja que todas las Little Sisters sobrevivan y perdónale la vida a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.
- > Final Bueno, Sofía Lamb muere: Deja que todas las Little Sisters sobrevivan y asesina a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.
- > Final Neutro, Sofía Lamb vive: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, y perdónales la vida a Grace Holloway, a Stanley Poole y a Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de morir al final del juego.
- > Final Neutro, Sofía Lamb muere: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, asesina a los tres: Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de morir al final del juego.
- > Final Malvado, Sofía Lamb vive:
 Deja vivir al menos a una Little Sister
 y cosecha a otra, Perdónales la vida a
 Grace Holloway, Stanley Poole y a Gilbert
 Alexander y elige vivir al final del juego.
 También puedes cosechar a todas las
 Little Sisters con las que te encuentres
 y perdónarle la vida a Grace Holloway, a
 Stanley Poole o a Gilbert Alexander.
- > Final Malvado, Sofía Lamb muere: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, asesina a Grace Holloway, a Stanley Poole y a Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de vivir. También puedes cosechar a todas las Little Sisters y asesinar a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un

JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

COD MW Mobilized

Armas desbloqueables multijugador que sólo se consiguen con la facción aliada y alcanzando el siguiente número de muertes:

- > Rifle N4 50
- > AA12 100
- > P90.300

Sigue los siguientes consejos para que tu

> Armadura, EVE y Kits médicos

máquina expendedora, si paras la aguja

en la sección azul ganarás una armadura

o un EVE gratis. Si haces lo mismo en una

estación de salud ganarás un kit médico.

cohetes. Usa la telequinesis para coger y

lanzarle sus misiles cuando los dispare.

> Bots de seguridad: Cuando aparez-

can los robots de seguridad después de

luchen de tu lado. Para que esto sea más fácil, déjalos K.O. con un ataque eléctrico. > Telequinesis infinita: El EVE sólo se consume cuando lanzas objetos, así

que usa la Telequinesis para empujarlos.

hacia ti, como kits médicos o armaduras.

Para soltar un objeto sobre el que usar

Telequinesis, pulsa el botón de recarga

mientras mantienes pulsado el gatillo.

El objeto se liberará y caerá al suelo sin

Phantasy Star 0

Desbloquea los diferentes niveles de

> Difícil (multijugador): Tendrás que

> Difícil (1 jugador): Completa el modo

> Super Difícil (multijugador): Ten-

> Super Difícil (1 jugador): Termi-

na todas las misiones del modo difícil,

también la Torre Eterna. Introduce estos

dificultad:

alcanzar el nivel 30.

historia en dificultad normal.

drás que alcanzar el nivel 60.

gastar EVE adicional.

Gracias a esto puedes atraer objetos

activar una alarma, piratéalos para que

> Derrotar fácilmente a un Rum-

bler: Son los Big Daddys que tienen

gratuitos: A la hora de piratear una

vida en Rapture sea más fácil:

> M249 SAW 500

Armas desbloqueables multijugador que sólo se consiguen con la facción enemiga y al-

canzando el siguiente número de muertes

- > Skorpion. 50
- > AN94 100
- > Steyr AUG A3 300
- > Heckler-Koch HK MG4 500



BBC 2

Sólo valen para el multi Desde el menú de juego multijugador, selecciona la opción de Desbloqueables e introduce los

siguientes codigos

- > Ametralladora pesada M60 Try4ndrunf0rcov3r
- > Rifle Francotirador QBU-88 Your3mynextt4rget

> Uzi Cov3r1ngthecorn3r



códigos en la máquina expendedora de las alcantarillas y obtendrás las siguientes ventajas:

- > 5247 3115: Garras
- > 3489 9723: Sable
- > 4137 5476: Lanza
- > 7772-2919: Cortadora
- > 4624-5828: Boom Bazooka
- > 4898-1642: Dengeki DS
- > 7839-3594: Espada-Cañón
- > 7162-5792: Maestro del juego
- > 4775-7197: Lassie Soul
- > 9475-6843: Taupy Soul
- > 3470-1424: Puvo Soul
- > 1795-6762: 5 corazones Lassie
- > **1914-9256**: 5 corazones Toppi
- > 7762-1268: 5 corazones Puyo
- > 4294-2273: Escudo de Selvaria
- > 5703-8252: Lanza de Selvaria
- > 5139-6877: Caduceo
- > **9185-6189**: Consolas plus
- > **8331 7716**: Cinta Miku Hatsune
- > 6337-6325: Cañón de Samus Aran.
- > 8841-3383: Cañón Dokkan
- > **5397-8287**: Cinta Famitsu
- > 8353-1552: Gemaga
- > 4841-9476: Escudo V-lump
- > 5848-4768: Espada de una única
- > **3486-1881**: Escudo Hyliaa
- > 8741-4615: Bastón de la Luz y la oscuridad
- > **5531-0215**: Greg & Kiri en la partida
- > 9425-3366: Escudo de Selvaria
- > 3171-0109: Nintendo Power
- > 2893-1983: Nintendo Dream







GH: Van Halen

Dentro de las opciones del juego, dirígete al menú de trucos e inserta cuidadosamente las siguientes combinaciones de botones:

> Hyper-guitarra, bajo y batería: Verde, Azul, Rojo, Amarillo, Amarillo, Rojo, Verde v Verde.

- > Auto Patada: Amarillo, Verde, Rojo, Azul, Azul, Azul y Rojo.
- > Black Highway: Amarillo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo, Rojo v Azul.
- > Modo Actuación: Amarillo, Amarillo, Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo y Rojo.
- > La batería completa continuamente: Rojo, Rojo, Rojo, Azul, Azul, Verde, Verde y Amarillo.
- > Siempre en Slide: Verde, Verde, Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Amarillo y Azul.
- > Efectos Línea 6: Verde, Rojo, Amari-Ilo, Azul, Rojo, Amarillo, Azul y Verde.
- > Rockero invisible: Verde, Rojo, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Azul y Verde.
- > Instrumentos invisibles: Rojo, Rojo, Azul, Amarillo, Verde, Verde, Verde y Amarillo.
- > Bola de fuego vocal: Rojo, Verde, Verde, Amarillo, Azul, Verde, Amarillo y Verde.

360 Scrap Metal

DOS EXTRAS PARA TU AVATAR

Si guieres conseguir un coche po radiocontrol para tu avatar de 360, tienes que completar todas las misiones del juego del modo para un jugador. Por otro lado, si quieres la camiseta de Scrap Metal, tendrás que completar simplemente la primera carrera

Toy Soldiers

IMÁGENES DE JUGADOR Y UN EXTRA PARA TU AVATAR

La primera imagen es la del Allied Toy Soldier y para conseguirla tendrás que completar el primer nivel del juego También conseguirás una mascara de gas para tu avatar. Si quieres la imagen del Central Toy Soldier, tendrás que destruir los 24 cubos de oro.

iPhone > Mirror's Edge

Saltando por los tejados

A LA CARRERA, EN VERSIÓN PORTÁTIL

Faith, la mensajera futurista y saltimbanqui que nos encandiló en versión consola, llega a la pantalla de iPhone con una versión igual de divertida y frenética.

ace más o menos un año, los chidad v vértigo. Sobre todo, vértigo.

Ahora, EA Mobile ha realizado una versión portátil de aquel juego y nosotros hemos tenido la oportunidad de probarlo

ponible en la Apple Store. En un viaie relámpago a Londres. pudimos disfrutar de los 14 niveles que incluye esta genial versión táctil. Ahora, la primera persona se ha sustituido por una cámara lateral y los eternos tejados de la ciudad de Mirror's Edae se muestran ahora en una especie de 'scroll' horizontal. Aunque en realidad el juego utiliza una cámara dinámica que nos muestra, cada vez, el meior ángulo

de Faith por este mundo 3D.

Pero lo mejor es la gran cantidad de movimientos que puede desplegar Faith, y todos ellos se activan deslizando los dedos por la pantalla, mientras nuestra intrépida mensaiera corre de forma automática por los tejados. Arrastra el dedo hacia abajo y Faith se lanzará al suelo, levántalo y saltará, pulsa dos veces ante un enemigo y Faith desplegará un ataque para desarmarlo. Todo en una carrera contrarreloj que trasmite el mismo agobio, velocidad

videoconsola v PC.

Los 14 niveles del juego pueden probarse en varios niveles de dificultad, y después pueden volverse a jugar en modos contrarreloj. Además, podrás subir tus mejores tiempos y puntuaciones a la red, para compararlos con los del resto del mundo. Los chicos de EA nos aseguraron que adoran esta licencia y que están seguros que tendrá recorrido en esta nueva plataforma portátil, por la que la compañía americana está apostando muy fuerte.

DESLIZA LOS DEDOS POR LA PANTALLA Y FAITH SALTARÁ

Mirror's Edge

Desarrollador: EA Mobile Precio: Por determinar Lanzamiento: Primavera 2010

cas de DICE (creadores de la saga Battlefield) lanzaron al mercado de las videoconsolas un juego realmente original, Mirror's Edge. Con una estética alucinante y colorista y, basado en los movimientos urbanos del 'parkour', nos metíamos en la piel de Faith, una mensaiera futurista en una ciudad oprimida por un férreo estado policial. El juego nos presentaba, por primera vez, un título de plataformas en primera persona. El resultado, un juego frenético, muy visual y que conseguía una enorme sensación de veloci-

unas semanas antes de que esté dis-

para seguir sin problemas los movimientos y vértigo que las versiones originales de

Mobil !!

Prueba

MobiFit, un

entrenador

personal en

formato Java

iPhone > FIFA World Cup

RUMBO AL MUNDIAL

Llega una nueva versión de FIFA dedicada al Mundial de Suráfrica y, por supuesto, tiene su versión móvil.

a hemos tenido ocasión de probar la versión para iPhone/iPod Touch de FIFA 2010 World Cup, la nueva versión especial del simulador de EA dedicada a la fase final de la Copa del Mundo de fútbol, que se celebrará este verano en Suráfrica.

Los chicos de EA Mobile han creado una versión exclusiva para iPhone que busca enganchar a los usuarios menos acostumbrados al juego, y lo han hecho simplificando sus controles y haciendo que todo sea más fácil, inmediato y divertido. Hasta se ha añadido un modo de lanzador de penaltis realmente atractivo. Pero eso no impide que los adictos a la saga no vayan a encontrar alicientes para jugarlo, ya que se puede aumentar su nivel de dificultad.

El juego incluye los 10 estadios oficiales, todos los patrocinadores y marcas del Mundial, y permite competir con 100 selecciones nacionales oficiales al 100% (no sólo con las clasificadas para esta fase final). Fútbol de altura en tus manos.



FIFA World Cup

Desarrollador: **EA Mobile** Precio: **Por confirmar** Lanzamiento : 30 de Abril 9.4

iPhone > Skate It

SÚBETE A LA TABLA CON TUS DEDOS

Una ciudad abierta para subirte a al 'skate' y donde manejarás la tabla a golpe de índice y pulgar.

a ciudad de San Vanelona es una impresionante capital abierta repleta de parques, zonas de obra, plazas y enormes avenidas. Lugares todos ellos indicados para la práctica del skate. Este juego para iPhone te permite desplegar todos los trucos a través de su enorme mapeado.

Y lo mejor es que el control total de la tabla se realiza deslizando los dedos. Utiliza el pulgar derecho para darte impulso, y los dedos de la mano izquierda para emular tus pies sobre la tabla. Genial.

Skate It

Desarrollador: **EA Mobile** Precio: **Por determinar** Lanzamiento : Mayo 2010 9.1







iPhone > Sims 3: World Adventures

TU SIM POR EL MUNDO

omo en su versión para PC, los Sims se van de aventuras en la pantalla de iPhone. Los Sims 3 Aventureros llega en cuestión de unos días a la Apple Store, para seguir rompiendo récords de descargas. En esta versión portátil, podrás crear y personalizar tu Sim, o exportarlo de tu copia de los Sims 3, y llevarlo a excavar tumbas por 4 países diferentes. El título añade 52 nuevos objetivos para conseguir, 4 nuevos minijuegos y toda la diversión de los Sims 3 con el aspecto visual casi idéntico de su versión 'grande'.

Sims 3 Aventureros

Desarrollador: EA Mobile Precio: Por confirmar Lanzamiento: Abril 8.0



Ovi. Android, iPhone > Toon Warz

A BALAZO LIMPIO

os chicos de Polarbit, creadores del famoso juego de conducción *Racing Thunder*, se pasan al género de la acción. *Toon Warz* es un impresionante shooter que llega en formato Symbian, Android y iPhone. Mucho humor, unos gráficos impresionantes, una campaña de un jugador muy entretenida y fabulosas partidas multijugador vía Bluetooth y Wi-Fi. Una experiencia increíble y gratuita, o casi.

Toon Warz

Desarrollador: Polarbit
Precio: 1,59€ (iTunes Store); Gratis (Ovi Tienda)
Lanzamiento: Disponible

8.9

Al día en el cacharreo

Por Duardo TALLER SSD Y ZURDOS

Por fin podremos juguetear con discos sólidos. Pues sí, porque va no se trata de algo prohibitivo para el usuario medio. Por 80 euros podrás instalar tu SO en un SSD. Razer se acuerda de los sufridos zurdos con un ratón high-end.

TALLER

KINGSTON SSD NOW V SERIES 30GB

SSD PARA TODOS LOS BOLSILLOS

Kingston consigue una gran relación calidad precio en los hasta ahora prohibitivos discos SSD y acerca el futuro del almacenamiento al gran público.

Web: www.pccomponentes.com Precio: 81€

a tecnología SSD para discos SATA sigue todavía en un estadio muy primario. Aún así, discos de alto rendimiento, con drivers y controladoras de tercera generación copan ya el mercado high-end con precios prohibitivos y una relación Gb/Euro de entre 3 y 4 €. Además, las características intrínsecas a la memoria flash, con sus problemas de degradación de datos y sus diferencias entre velocidad de lectura y escritura, convierten a los SSD en todavía una apuesta arriesgada, manteniendo al público a la espera de innovaciones. Aún así, hoy en día son muchos los que incorporan una unidad SSD a su equipo, sobre todo para la instalación sobre ella del sistema operativo, función donde los discos sólidos muestran todo su potencial.

Las pruebas

El modelo que hemos probado, el Kingston SSD Now V Series de 30Gb, ofrece unos datos medios para el tipo de disco que es. En las imágenes podéis comparar sus resultados enfrentados a los de un disco SATA convencional, un Seagate 7200.11 de 500Gb y es ahí donde vemos los pros y los contras de esta tecnología: Frente a un nada desdeñable 96/85 Megas por

DISCO Write: Read: msahoi 1024 K OK 465 76 GB ₩ Seq 9 4K 4K-64Thrd Acc.time Score:

segundo en lectura/escritura secuencial, el SSD Kingston obtiene 178/47, ambos discos configurados en BIOS como AHCI. Es decir, este modelo de Kingston lee casi

Un buen producto para probar la tecnología SSD sin dejarse el sueldo!!

¿SABÍAS QUÉ... LOS DISCOS SSD

sulven una degradación de de la forma en que acceden a las eldas de datas?

de los datos en las reidas y que Windaws 7 detecto su existencia en el sistema?

La ficha

- Modelo: SSD NOW V
- Series Capacidad: 30GB
- Formato: 2,5" Kit: Instalación bahía 3,5", cable SATA y alimentación
- Software: **Acronis True** Image



Kingston

30GB



al doble de velocidad que un disco normal, pero también escribe datos en el doble de tiempo. Como hemos comentado, si lo usáis para instalar el sistema operativo, veréis cómo el equipo funciona mucho más suelto y el arrangue será casi automático. A pesar de los datos de lectura secuencial, los tiempos de lectura/escritura de archivos de 4K y el acceso a los datos, son brutales, con cifras como 7Mbs leidos por seg, ante los 0,58 de la unidad convencional o, sobre todo, los 1,107 ms de tiempo de acceso en grabación frente a 3,063 ms. La unidad de Kingston tiene luces y sombras, pero es un buen producto para probar esta nueva tecnología sin dejarse un sueldo en el experimento.



ANÁLISIS

MEDION PG 7233

Medion nos ofrece un equipo totalmente orientado al gaming con un aspecto espectacular y un rendimiento brutal.

Web: www.mediamarkt.es. Precio: 1.199€

Por fin Medion cambia la caja de sus equipos gamer. Como podeis ver en la imagen, el aspecto de este nuevo Medion PC 7233 es un lujo para los iugones. La ventana lateral permite disfrutar con los leds azules internos y el micro Core i 7 920, el mejor en su segmento en relación calidad/precio. El equipo dispone de un disco de 1Tb, por lo que podréis instalar una cantidad ingente de juegos. El único desequilibrio que vemos en el modelo es el exceso de RAM, 12 Gb no son necesarios para el jugón actual y la gráfica GT230, que es rematadamente justita para los últimos títulos. Incluso sus 1,5Gb de memoria de vídeo no son aprovechadas por un procesador gráfico como ese. Más habría valido rebajar la RAM a 6Gb y aprovechar ese presupuesto para instalar una GT260 o superior.

ម្មានក្រុមប្រាស្រាយបានក្រុមប្រាសាយបានក្រុមបានក្រាមបានក

Nota final

UN PRODUCTO ESPECTACULAR. muy gamer, pero algo justo en rendimiento gráfico. Una buena opción con pantallas pequeñas. 7.o

La ficha

- Modelo: Medion 7233
- Micro: Core i7 920
- Tarjeta Gráfica: nVidia GeForce GT230 1536 Mb
- RAM: 12 Gb.
 Disco Duro:
 1 Tb.
- Sistema:
 Windows 7
 Home PRemium





GEFORCE GTX 480 Y GTX 470

NVIDIA CONTRAATACA

Con seis meses de retraso con respecto a sus competidores, las nuevas gráficas de nVidia ya están aquí.

Web: www.coolmod.com Precio GTX480: 478€ GTX470: 348€

evantado el NDA de nVidia sobre los datos de su nueva generación de gráficas, las primeras en salir serán las GTX 480 y GTX 470, con 1.536 y 1.280 Mb de VRAM GDDR5 respectivamente.

Sus especificaciones aseguran a la GTX 480 el primer puesto en rendimiento mono-core, solamente superado por la ATI HD 5970 dual.

A lo largo de este mes, veremos las distintas versiones de los montadores y las variaciones sobre el modelo de referencia. NVidia ha anunciado unos precios base de 480€ para la GTX 480 y 350€ la GTX 470. ■

ANÁLISIS

RAZER DEATH ADDER LEFT HAND 3.500 DPI

Por fin, un ratón de gama AAA para usuarios zurdos. El 40% de la población no puede estar equivocada.

Web: www.alternate.es Precio: 59.90€

Razer presenta el, por muchas razones, mejor ratón actual para gamers zurdos. Sus especificaciones técnicas: 3.500dpi personalizables, 5 botones, 1 ms. de respuesta y hasta 1.000Mhz de tasa de datos, USB de oro, etc. Pero además, mención especial para los drivers, de los mejores que hemos visto hasta ahora. La cantidad de opciones configurables on-the-fly harán las delicias de los jugones. Y como guinda, el led azui, también personalizado, que le da un aspecto muy cool. Nos ha encantado.

нивновивничения повычания принципальный принц

Nota final

COMO CONTENTAR A un porcentaje elevado de clientes con un producto de alta gama, grandes prestaciones y no prohibitivo 9.5



ARDISTEL PROTEJE TU OCIO

Nos ha encantado este modelo de funda para la nueva Nintendo DSi XL. Disponible en negro, marrón, rojo vino y beige, incluye un bolsillo de maya interior y organizador para 16 juegos y carcasa de material rígido, su precio es de 12,95€

Webcam

WEBCAM 720P EN TU ORDENADOR PORTÁTIL

Microsoft presenta la siguiente generación de cámaras 720p tras la Cinema. El modelo LifeCam HD-6000, orientado a netbooks, nos ha gustado especialmente: con su enfoque automático, pantalia panorámica, Tecnología TrueColor y la posibilidad de girar 360° por un precio de salida de 56,90€



MÁS

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los lans de la bianquita de Microsoft.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



Rastaman miembro del foro de accesoxbox.com

"Tengo el logro ("plato que se sirve mejor frío") por matar a RAAM en elevado pero no puedo jugar con él en *Gears of War 2*. Me pasa lo mismo con Kim y A. Carmine y tengo los logros. ¿Alguna solución?

Respuesta: Hola! Te informamos de que *Gears of War 2* es el primer juego del catálogo de 360 que tiene logros enlazados entre los dos juegos que componen la saga. Es decir, debes tener los siguientes tres logros en el primer *Gears of War* para poder conseguir los tres personajes que comentas disponibles para la parte multijugador en la segunda parte:

- Completar el Acto 1 (Anthony Carmine)
- Recoge 10 placas de identificación de CGO (Minh Young Kim)
- Matar a Raam o Terminar el juego (Raam) ¡Saludos!

Entra en el foro de www. accesoxbox.com y plantea tus dudas a los miembros de la comunidad.

Stinky Pete E-mail

Hola, os compro cada mes y soy un ferviente aficionado a Xbox 360 y a los juegos de acción. De un tiempo a esta parte se vienen rumoreando ciertos detalles sobre *Gears of War 3*. ¿Qué hay de cierto en ello? Por otra parte, también estoy enganchado a *Modern Warfare 2* y me ha mosqueado mucho el precio del reciente pack de mapas Estímulo, casi 15 euros al cambio por cinco mapas sin ningún tipo de añadido. ¿Cuál es vuestra opinión al respecto?

Respuesta:

Uno más para el club de amantes de la blanquita de Microsoft. En estas páginas has encontrado tu hogar. Del juego de acción dirigido por el inefable Cliff Bletzinsky no podemos confirmarte demasiado, aunque los rumores que nos llegan tienen una fuente bastante fiable. Lo que ha trascendido es que hará evolucionar el sistema de coberturas de la primera y segunda parte de la saga, que tratará de variar la jugabilidad con nuevos tipos de enemigos, capaces de atacarnos aún detrás de las coberturas y que es muy posible que exista un nivel submarino, posiblemente ambientado en Jacinto tras el hundimiento de la ciudad. Del nuevo pack de mapas de *Modern* Warfare 2 y su elevado precio sólo

podemos darte la razón, aunque resaltando el hecho de la gran calidad del contenido que ofrece. Es una pena que muchos jugadores vayan a quedarse sin disfrutar de este añadido por culpa de un precio superior a la media de este tipo de contenidos. Quizás sea el precio a pagar por tener el pack Estímulo un mes antes que el resto de jugadores de otros sistemas.

EL RETO DE XBOX 360

Vitty Arribas Madrid

Gánanos en Live

Hola, soy un aficionado a la música que tiene la suerte de tener un compañero de piso con Xbox 360. Hace unos meses oí hablar de un juego basado en *Green Day*, ¿podéis darme más detalles sobre él? ¿Cuando saldrá a la venta y para que consolas?

Otra cosa, he intentado agregaros a los miembros de la revista como amigo en Xbox Live y ninguno ha respondido a mi llamada, podríais hacerme un hueco en vuestras listas de amigo?

EL RETO:

Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos, y mándales un mensaje para retarles a través del Live

Respuesta:

Pues parece que estás de suerte, porque el juego del que hablas, Rock Band: Green Day, va a llegar mucho antes de lo que piensas, concretamente el 8 de junio estará en las tiendas, por lo que el mes que viene tendrás mucha información de este lanzamiento en esta misma revista. De momento podemos avanzarte que seguirá el mismo esquema que *Beatles* Rock Band, que incluirá 47 temas de la banda compuesta por Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt y Cool, que todas las canciones de anteriores Rock Band podrán exportarse a este título y que saldrá para Xbox 360, PS3 y Wii. Lo de agregarnos como amigos es un asunto complicado por una simple razón: en Xbox Live sólo se pueden añadir 100



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.



80 puntos sin gastar ni un duro

Game Room es un servicio gratuito que permite a los jugadores crear un salón recreativo en el que colocar los juegos clasicos que compren con Microsoft Points. Pero hay varios logros que podremos conseguir sin gastar:



- -El visitante 5G
- -¡Enséñame! 5G -Mi primer objeto decorativo -5G
- -Mi primer tema 5G
- -Llenatemas 20G
- -Respetable 20G
- -Llenahabitaciones 20G

La encuesta de www.accesoxbox.com:

access/lbox.com



¿Qué te ha parecido Final Fantasy XIII?

A) ¡Genial! Es todo lo que esperaba - 35% B) Me gusta, pera... - 30% C) Me ha defraudado, pero no es mal juego - 4% E) No me gusta - 31%

EL MES QUE VIENE: ¿Alan Wake será el nuevo referente en survival horror?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

MANDA TUS DUDAS

l-landa un mail con tus dudas a:

marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: Comunidad Xbox 360

Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio. POWERED BY



Participa

amigos. Vosotros, los lectores, sois muchos más, con lo que cuando uno de nuestros redactores tiene un hueco, éste se llena casi tan rápido como se vació. De todas formas, esta vez haremos una excepción y te 'enchufaremos' a la lista de amigos de

Si tienes un poco de suerte entrarás en el Salón de la fama que inauguramos este mismo mes en las páginas de comunidad. Hazlo bien y podrás saltar a la fama.

Juandi Lázaro Segovia

Soy un gran aficionado a los clásicos y me gustaría saber cuáles serán los próximos remakes de juegos antiguos que llegarán a nuestra consola.

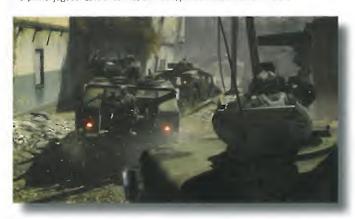
Respuesta:

Parece que estás de suerte, pues este mes hemos podido probar la vuelta de Sonic el erizo a través de un juego Arcade titulado Sonic 4. Por si fuera poco, también en próximas fechas llegará al bazar After Burner Climax y un poco más adelante el Sonic Adventure de Dreamcast. ¿Es suficiente?



BE FAMOUS EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER 360

¿Quieres tu minuto de gloria? Pues agrega a alguno de nuestros redactores en Xbox Live y juega con ellos unas partidas a cualquier título actual. Aquellos cuyas habilidades excedan lo humanamente posible lograrán pasar a la eternidad, siendo nuestro jugador destacado del mes. ¿Premios? No los necesitas, vas a ser famoso, con todo lo que eso conlleva. ¡Que se aparten Messi y Cristiano que llega la estrella! Y el primer jugador estelar es: NEBLILA 360, por su maeutría en BTF: BC 2



NEBULA 360



X3ØX monioc, es

Microsoft cree que las compañías externas que desarrollen juegos para Natal tendrán mucho más éxito que en

Tucson: A mi me asustan las conversiones de los juegos de la Wii, por ahorrarse el desarrollo. Estos juegos ya están hechos y son penosos, el sistema de la 360 ofrece muchísimas más posibilidades.

Gam3rN4nd0: Wii = "mierda pinchada en un palo". En serio, lo mediocre que se quede con la Wii, que como dice Tucson, Natal tiene muchísimo más potencial que la máquina esa de Nintendo. A quien si no se le iba ocurrir poner un mando como ese.... En fin.

.Link: No sé Gamer, pero ¿sabes la de pasta que se han ganado por el mando ese que dices tú?

¿Y a que no sabes porqué Microsoft y Sony están con Natal y Move? Gam3rN4nd0: Eso es lo triste Link... que han vendido muchísimo. Pero con lo del Move, es una experiencia nueva; tiene una bola enorme en la cabeza del mando, para eso hay que estar entrenado previamente....

Thegorka: Pues a mi el Move me parece decente....que queréis que os diga....

Gam3rN4nd0: Lo decía de cachondeo... Hombre, es muy parecido a Wii, vo con eso no me voy a pegar ni la mitad de horas que juego con el pad normal pero.... Lo mismo digo con Natal, la verdad. Aunque claro, a ésta última le veo más potencial a explotar.... Tucson: Mirando por el lado positivo esta vez Microsoft nos va ahorrar comprar los mandos.



Comunidad

El punto de encuentro MARCA PLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres enfrentarte a nosotros online?

Demuéstranos tu habilidad

Te aseguramos que no será fácil acaba-con Doc en Super Street Fighter IV..

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Crees que GOWIII está a la altura de las espectativas?



Jesús Bautista e-mail

Respuesta:

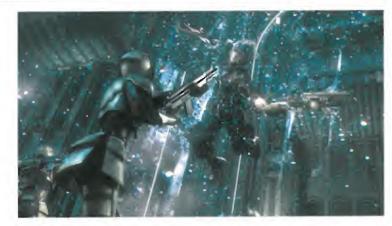
Si los videojuegos son sensaciones, entonces God of War III es gloria y grandeza. Mis expectativas eran un lastre colosal después de dos primeras entregas que le hicieron al estudio Santa Mónica de Sony ganarse muy bien el dinero de sus sueldos. Con esta tercera parte tenía las expectativas por las nubes, iba a ser bueno por necesidad. Debía ser bueno. Y lo es, y algo más. De hecho, sólo una hora me ha bastado para darme cuenta de que mis expectativas han sido calladas con épica.

Foro

Respuesta:

De nada, Carlos. Siempre es un placer contestar preguntas con fundamento como las tuyas, ya que solucionamos las dudas a muchos lectores. Allá

- 1.- Después de innumerables retrasos y de un auténtico culebrón entre BottleRocket (desarrolladores originales del juego) y Namco Bandai, todo parece indicar que SplatterHouse llegará finalmente a las tiendas durante el tercer trimestre del presente año. Una gran noticia.
- 2.- Opinamos que es como volver a nuestra infancia (la de algunos), a los años de cuando teníamos una NES, va que comparte calidad gráfica y ese altísimo nivel de dificultad de los MegaMan originales para 8 bits.
- 3.- De Final Fantasy Vs XIII no tenemos ninguna notica nueva desde



4.- Con respecto al contenido descargable para Final Fantasy XIII, aún no lo tenemos claro... De hecho, ni siquiera Square Enix lo tiene claro. Primero, Yoshinori Kitase menciona partes del juego que no se llegaron a incluir en la versión final y que puede que lleguen en formato descargable. Después, se desdice y afirma que sus palabras se han malinterpretado; al poco tiempo, se confirma la aparición de cierto contenido descargable que afecta poco (o más bien nada) al juego, ya que, por ahora, serán accesorios para los avatares de los perfiles de Xbox 360 (aún no sabemos qué tipo de descargas tendremos los usuarios de PS3). Nuestra opinión es que Square Enix pondrá a disposición de los aficionados a la saga ciertos elementos descargables, pero que difícilmente aumentarán la experiencia de juego.

- 2.- ¿Seguirán saliendo FIFA y PES en PlayStation 2?
- 3.- ¿Se espera Smackdown Vs. Raw 2011 en PS2?
- 4.- ¿Algo de Duke Nukem?

Respuesta:

Hola, Andrés. Convence a tus padres: ahora es el momento perfecto para hacerse con una PS3: buen precio, multitud de juegos en formato Platinum... Bueno, ya nos contarás si lo has conseguido. Aquí están tus respuestas:

1.- Lo dudamos mucho. Cuando la saga entra en una nueva generación, difícilmente se vuelve a ver un Final Fantasy trabajado para la generación anterior. El ejemplo lo tienes con Playstation y PS2. En cuanto llegó Final Fantasy X, la saga no volvió a pisar la anterior generación.



Carlos Jesús García

Gracias por publicar mi pregunta el mes pasado y la Guía de BioShock 2. Me gustaría que me resolviérais estas

- 1.- ¿Cuándo saldrá *SplatterHouse* para PlayStation 3?
- 2.- ¿Qué opináis de MegaMan 10?
- 3.- ¿Alguna noticia con respecto a *Final* Fantasy VS XIII o Final Fantasy XIV?
- 4.- ¿Finalmente, Final Fantasy XIII tendrá algún tipo de DLC?

hace casi dos años; sabemos que está siendo desarrollado por los artífices de Kingdom Hearts y Final Fantasy Advent Children, pero poco más. Con respecto a Final Fantasy XIV, sabemos que ya hay gente jugando... con la beta cerrada, por supuesto. Los hay con suerte que han entrado en la beta, bien sea de la versión para PC (en la actualidad) o para PlayStation 3 (cuando termine la beta para PC); los demás tendremos que esperar hasta finales de año para poder jugar.

"TODO LO QUE SABEMOS DE FF VS XIII ES QUE ESTARÁ HECHO POR LOS CREADORES DE ADVENT CHILDREN Y KINGDOM HEARTS''



Andrés Pardo Ortiz

¡Hola! Como siempre sigo fiel a PlayStation 2 porque mis padres no me consienten un PS3 o una 360... Bueno, mis preguntas son estas:

1.- ¿Habrá mas Final Fantasy en PS2 fiel al estilo de su duodécima entrega? 2.- Esas son dos de las pocas sagas que seguirán apareciendo en PS2, ya que sigue habiendo muchísimos seguidores del deporte rey a los que no les importan los gráficos; alguna que otra meiora en su jugabilidad y la actualización de plantillas justifican su compra.

MANDA TUS DUDAS

marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: Comunidad Playstation. Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



Carta del mes

Nuestras más sinceras disculpas



Eduardo Diestro e-mail



Lázaro 'Doc' faltó al respeto a todos los que opinamos que Final Fantasy XIII es lineal llamándonos "descerebrados". Creo que es una falta de respeto bastante grave y que, para mi sorpresa, no ha tenido rectificación ni disculpa.

Respuesta:

Pedimos disculpas a todos los lectores que se hayan sentido ofendidos. Nuestro "piropo" iba dirigido a la prensa escrita y online que había menospreciado al juego, no a los lectores.

Para el mes que viene..

¿Qué juegos actuales te gustaría ver funcionando con PlayStation Move?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation; ahora que conocemos los detalles de PlayStation Move, ¿qué juegos te gustaría controlar con dicho sistema?





3.- Muchísima gente lo espera (es algo parecido a lo que ocurre con PES y FIFA), aunque THQ aún no ha confirmado para qué consolas saldrá el juego. Si tenemos en cuenta que la anterior entrega salió para Playstation 2, es muy posible que este año también lo haga.

4.- Sólo sabemos... que no sabemos nada. Al menos en lo que respecta al futuro de la saga Duke Nukem. Recientemente se confirmó la cancelación de Duke Nukem Forever, ya que los programadores de 3D Realms que estaban desarrollándolo abandonaron la compañía. Take Two, que adquirió los derechos del juego, acaba de confirmar que el desarrollo —podría— continuar gracias a programadores de otras compañías a los que se les podría encargar el trabajo. Ya ves que su título le viene al pelo a la hora de definir su futuro: van a estar programándolo "forever".

Damien Donaire Santos e-mail

Hola, tengo un problema con mi Playstation 3 de 60 GB. Los juegos de PS3 no me funcionan pero los de PS2 sí que lo hacen correctamente. Todo va bien menos los de PS3; ya no sé si es por la lente, por aquel problema del cambio de horario que hubo a finales de febrero o por algún problema con la última actualización. ¿Me podéis avudar?

Respuesta:

Existen dos tipos de lectores de Playstation 3: unos que llevan una única lente que lo lee todo y otros que llevan dos lentes, una para la lectura de los Blu-ray y otra para DVD's y CD's. Es muy posible que tengas un lector con dos lentes y que, lamentablemente, la lente que se encarga de leer los juegos de PS3 y las películas en formato Blu-ray haya caído en combate. Habla con el soporte técnico de Sony, ellos te darán la mejor solución a tu problema.



Ghost e-mail

¡Hola, maestros de Marca Player! Tengo alguna que otra duda relacionada con PS3, a ver si me la podéis solucionar: 1.- ¿Por qué motivo Sony ha eliminado la posibilidad de instalar Linux en PS3 con el último Firmware? Creí que también habíamos pagado en su día por



2.- ¿Se sabe algo de una nueva entrega de Ghost Recon? Soy un fanático de los títulos de Tom Clancy.

3.- ¿Y Splinter Cell: Conviction, llegará algún día a PlayStation 3?

4.- Otra de mis pasiones son los juegos de lucha...; Para cuándo otro Crossover de Capcom? No estaría mal ver un nuevo Capcom Vs SNK... jen 3D!

Respuesta:

¡Hola! Y por favor, nos pega más el apelativo de sensei, en lugar de maestros. A ver si te solucionamos todas esas dudas:



1.- Básicamente, la opción OtherOS o. lo que es lo mismo, la posibilidad de instalar Linux en PlayStation 3 (en todas excepto en las Slim, claro), se ha eliminado por motivos de seguridad. Por esta razón y, dado que ya hemos aceptado ciertas condiciones en las actualizaciones de firmware, es totalmente legal que Sony desactive esa opción, siempre y cuando sea por motivos de seguridad. Ahora tienes dos opciones: continuar con Linux o jugar online a través de Playstation Network, va que ambas cosas a la vez no se pueden hacer.

2.- Ubi ya ha hecho público un trailer de su nuevo Ghost Recon: Future Soldier. Aunque no muestra ninguna imagen del juego, ya que todo el trailer está hecho con actores reales, al menos se puede adivinar algo sobre su argumento y sobre algunas de las posibilidades del juego.

3.- Desde el principio del desarrollo del juego, Ubi dejó bien claro que el título sería desarrollado en exclusiva para Xbox 360 por motivos de arquitectura de hardware, ya que querían exprimir al máximo las posibilidades de la consola de Microsoft. A estas alturas, cualquier cosa que se pueda programar en 360 se puede recrear (y también mejorar) en PS3, así que sólo puede haber dos motivos para la exclusividad: pereza por parte de Ubi o, directamente, dinero de por medio.

4.- Pues no estaría mal ver un *Capcom* vs SNK con los gráficos de SFIV, aunque es más probable que veamos un Marvel Vs Capcom 3... La red ya está repleta de rumores sobre su desarrollo.

łu	ma	mi	ju	vi	sa	do
12	13	14	15	16	17	18
- Fl superhé- roe de al lado (Pla, Station Homi.).	Sportfell (a Sportfell (a sportfell (a sa) Citian	Flost aluable Player Fun Night Call of	Eurocopa 10 s 10 (FIF 10)			
La Liga (Tekk-n 6). Norh-s U2	10620	Duty Hodern Warfaire 2	CORNERS FOR			
(Uncharted 2)	- El Elegido (Killzane Z) - Fun Night (v/ipeOut HD)		ingrass (es	DA:	JCHO V	
19	20	21	22	liste		
Shi aso	El Elegido (Killzone 2) Fun Night (viipeOut HD)	Most valuable Player Fun Night: Call of Duty Modern Warfare 2	Eurocepa 10 vs 10 (FIFA 10)			

MÓVILES



Encuesta Mayo

revogamers

Nintendo 3DS: efectos 3D sin gafas, retrocompatible con DS-DSi y... ¿que más quieres?: A) Rumitie incorporado (vibralión) B) Gran capandad de almacenamiento y multimedia C) Sensor de movimiento D) Joystick analógico E) Consula Virtual F) Doble pantalla táctil / pantalla multitactil

Tema del mes

Preguntábamos: WiiWare cumple dos años... ¿Qué opinas?

laketa miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

Pese a que hay auténticas maravillas, como la serie *Bit.Trip*, los Lost Winds, LIT, y varios más, no representan ni de lejos una gran parte de todo el catálogo. Además para poder encontrarlos tenemos que buscar mucho. Tampoco es razonable pretender que todo lo de WiiWare sea de 10, pero Nintendo no tendría que confundir cantidad con calidad (ahí está la App Store de Apple...).

Por otra parte, a veces parece que para Nintendo, WiiWare no existe. Más publicidad y promoción del canal no sería demasiado pedir... Va por buen camino, pero aún le queda algo para ser 'genial'.

Foro

miembro del foro Revogamers

Con una decena de juegos descargados y con la perspectiva de comprar un montón más de títulos, ¿necesito decir algo más? Wiiware, como el resto de las plataformas de descarga digital, no sólo aporta variedad al catálogo de la consola, sino que nos ofrece algunos de sus mejores juegos. Algunos tan buenos que lo que más me apena es no poder tenerlos también en formato físico.

Agente_Smithx miembro del foro Revogamers

Para mí es genia!!!! Hay mucho nivel, contamos con grandísimos trabajos que nada tienen que envidiar a los lanzamientos retail y con una perspectiva de futuro prometedora. Esto ha provocado que tenga varios juegos de este sistema de descarga.

Preguntas y curiosidades



Joan Batel García Baleares (email)

¿Habrá un Band Hero 2? ¿Y Just Dance 2?

Respuesta:

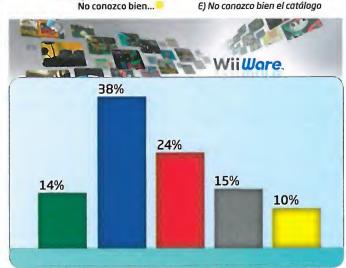
Estás de suerte, Joan. Ya hace algunos meses que uno de los iefazos de Activision, Dan Rosensweig, confirmó que el año 2010 será un año de mucho 'Hero'. Habrá Guitar Hero 6, DJ Hero 2 y, obviamente, Band Hero 2. Así que afina el oído, porque habrá música para todos. En cuanto a Just Dance, es muy pronto para decir algo seguro, pero los dos millones de copias vendidas en todo el mundo (en Inglaterra es número uno) pueden ser suficiente motivo para que Ubisoft decida hacer una segunda parte del juego de baile. No sería extraño que en este E3 (a mediados de junio) ya se anunciase algo. Si te gustan los juegos de baile en Wii, no deberías perder de vista el lanzamiento de Dance Dance Revolution Hottest Party 3 en junio.

Resultados encuesta de abril en: revogamers www.revogamers.net

¡Es genial! Tengo... Hay bastante nivel No me llama del todo No hay más que truños 👚

WiiWare cumple dos años... A) ¡Es genial! Tengo mucho juegos

- B) Hay bastante nivel C) No me llama del todo
- D) No hay más que truños
- E) No conozco bien el catálogo



"WIIWARE NO SÓLO APORTA VARIEDAD AL CATÁLOGO, SINO QUE OFRECE ALGUNOS DE SUS MEJORES JUEGOS"





MANDA TUS DUDAS

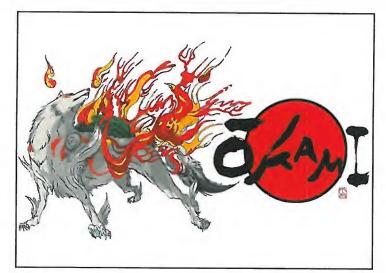
Manda un mail con tus dudas a:

marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: Comunidad Nintendo. Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.





En nuestros blogs



Antonio Aldomá e-mail

Me gustan los juegos de rol, pero no tengo ninguno en Wii. ¿Podéis recomendarme alguno?

Respuesta:

Para no complicarte mucho, vete corriendo a la tienda y cómprate Okami. Es una joya poco habitual y muy entretenido. Nada que decir de su diseño artístico. Por supuesto, cualquiera de los Final Fantasy Spectrobes: Origenes y, sin ninguna duda, el que está a punto de llegar: Monster Hunter Tri.



Santiago Fernández

¿Puedo jugar a Monster Hunter Tri si

no tengo Wii Speak? ¿Cómo me comunico con los otros jugadores en la partida?

Respuesta:

Wii Speak es una opción que plantea el juego para comunicarnos, pero nunca una obligación para el jugador. Una de las experiencias más intensas de *Monster* Hunter Tri es la de combatir cada una de las gigantescas criaturas del juego entre cuatro jugadores. Para ello, la comunicación es vital y el Wii Speak la forma mas práctica. También puedes usar un teclado para el chat de texto, pero es mucho más incómodo.

En Europa somos unos afortunados porque además de no pagar ni un euro por la conexión, se soporta el chat de voz, algo que no existe en Japón.

En Mundo Player:

www.elmundo.es/blogs/elmundo/ mundoplayer

Decíamos que...El creador de los Sims dice que la Wii 'es un juguete'... y vuestro comentario fue:



Jantonio comentario en el blog

Si no son competencia..., ¿a qué esa historia del proyecto Natal y similar? Porque será que "algo" de competencia habrán visto cuando entran al trapo.



Anónimo comentario en el blog

En algunas cosas la Wii no tiene rival (exclusivos de Nintendo, apartado artístico de algunos juegos, juegos de pistola, plataformas...). Pero si la competencia se mete en el campo de la detección de movimiento, a Wii sólo le quedarán las exclusividades para destacar. Y las diferencias seguirán siendo abismales en el resto de aspectos respecto de Ps3 y Xbox 360.



Anónimo comentario en el blog

Mi mujer, que el único juego de ordenador que conoce es el Solitario, se puede pasar horas con la Wii. Para mí, cualquier consola es un juguete, puesto que lo único que puedes hacer con ellas es, precisamente, jugar y

todo lo que critique a la Wii es aplicable al resto de consolas. Supongo que deben estar cabreados porque la que está triunfando no es la más potente, con mejores gráficos y juegos espectaculares, sino la sencilla, práctica y con juegos sencillos y entretenidos, para jugar con más gente y sin necesidad de mucho aprendizaje.

Decíamos que... Un juego español, Zombie Panic, es número uno de ventas en Japón... y vuestro comentario fue:



Anónimo comentario en el blog

Felicidades al estudio. Se veía venir. Hace un año ya había aglomeraciones para jugar la beta en el idéame. Al anónimo que comentaba que "Voy a hacer una versión del Pac-Man, pero en vez de comer puntitos que coma cerebros, será el Pac-Zombie, a ver si también cuela..." Avisa cuando tu pacman llegue al número uno del ranking japonés para que te escriban una noticia.



Anónimo comentario en el blog

Insólito e impresionante. Muy buen juego tiene que ser para que lo acojan en Japón siendo extranjero, y más bueno aún para encabezar las ventas.

Decíamos que... La Wii, a salvar a la industria del cine... y vuestro comentario fue:



anónimo comentario en el blog

Las descargas de alta definición son una realidad, pero el coleccionismo de películas pasa ahora por el Blu-Ray, al no tener ya como rival al HD-DVD. Ambas posibilidades coexistirán en paz. Y mientras tanto, Wii ofrecerá servicio de video en 7480 p? Y todavía habrá quien pague por eso....



Comunidad **PC**

POWERED BY BURGER BURGER

Carta del mes

Juegos de estrategia clásica online



Daniel Catalán e-mail

Hola amigos de *Marca Player*. Me gustaría jugar a un juego de estrategia en tiempo real masivo online de conquista de territorios y otros jugadores, pero no se si existe algún juego con esas características. ¿Me podrías recomendar alguno? Gracias.

Respuesta:

Saludos, Daniel. Lo cierto es que la estrategia online está más orientado al RTS táctico,



AVALON HEROES ES UNA buena alternativa al RTS online y además gratuito.

E ANIMO

disponiendo de títulos muy interesantes como Avalon Heroes de Alaplaya.net, que puedes descargar en su web. Si lo que buscas son juegos de alta estrategia como Hearts of Iron, al más puro estilo wargame, tienes algo parecido en títulos como Kahn Wars (www.kahnwars.com), que son todos juegos sobre el navegador.

En mi opinión, un wargame clásico es imposible de convertir en un mmo de forma eficiente, y eso es debido a la condición territorial que tú mismo mencionas. Este tipo de juegos están más orientados a partidas multiplayer, por lo que cualquier título off-line con opción multi debería copar tus necesidades.

Respuesta:

Saludos, Jesús. En este tipo de preguntas siempre es necesario saber con qué presupuesto cuentas. Además, un Sempron puede ser de los más recientes, socket AM2, o de los antiguos 939, por lo que tus opciones son muy distintas, incluyendo la posible ausencia de slot PCI-Express en tu caja. Si tu caso fuese el primero y ves que el rendimiento en juegos no es el deseable, la primera opción es, sin duda, cambiar de gráfica. Hoy en día, una ATI Radeon HD 5770 es una de las grandes alternativas en relación precio/rendimiento. Para asegurar la compra deberías comprobar que tienes una fuente de alimentación capaz de moverla a pleno rendimiento y que cabe en la caja de tu PC.

También debes comprobar la cantidad de memoria RAM de que dispones. Jugar con menos de 2Gb hoy en día, es imposible. Para actualizar la memoria debes comprobar el tipo de RAM que

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: Comunidad PC Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



LA RADEON HD 5770 de 512Mb o 1Gb, es una gráfica que ronda los 140 euros y se encuentra entre las mejores en relación calidad/precio.

tienes. Para ello, usa un programa como *Cpuz* (www.cpuid.com) y así podrás saber cuál comprar. Lo mejor, consulta en la web de tu placa base.

Reanálisis



¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el Juego del año? Con ayuda de Xtralife, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	Splinter Cell Conviction	9.2	and ton	
2	Runaway: A twist of fate Ed. Esp.	8.5	8.0	8.2
3	Battlefield Bad Company 2	9.1	8.9	9.4
4	Metro 2033	8.7	8.0	8.4
5	Just Cause 2	9.3	8.4	8.4
6	The Settlers 7		8.0	
7	STALKER: Call of Prypiat	9.0	8.0	
8	El Rey Arturo	9.3	7.3	
9	Los SIMS 3		8.6	7.1
10	Call of Duty: Modern Warfare 2	9.7	9.2	5.5

ANÁLISIS: Se renueva la lista completamente, manteniéndose solamente tres títulos: **Battlefield Bad Company 2** y **Los SIMS 3**. Varias menciones: **Modern Warfare 2** reaparace en la posición 10 y dos títulos españoles: **Runaway: A twist of fate** en su edición especial y el genial **El Rey Arturo**, de NeoCore Games y FX Interactive. Por lo demás, lo esperado con **Metro 2033**, el nuevo quema tarjetas y el primer puesto para Sam Fisher, que va a dar mucho que hablar.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

David González E-mail

Llevo tiempo dándole vueltas a la compra de una tarjeta de sonido para el PC, pero las X-Fi las veo ya algo antiguas y no sé hasta qué punto vale la pena hoy en día gastarse el dinero en una tarjeta de audio cuando con los chips integrados conseguimos lo que queremos. ¿Qué opinaís?.

Respuesta:

Saludos David. No te falta razón. Es cierto que los chips integrados dan una calidad de audio más que suficiente para mucho tipo de usuarios. El proceso más habitual suele ser comprar un buen conjunto de altavoces 2.1 o incluso 7.1 y, cuando los conectas a tu tarjeta integrada es cuando descubres que quizás estarían más aprovechados en una tarjeta dedicada. Hoy en día tienes unas opciones muy interesantes en Asus con su serie Xonar, capaces de

reproducir los efectos EAX de Creative sin problema y con una limpieza de audio, en general espectacular. Como te puedes imaginar, si tu idea es también realizar alguna grabación, el espectro de opciones se amplía enormemente, pues el parque de dispositivos de edición de audio, tarjetas MIDI, etc, es enorme. Para que te hagas una idea, pásate por tiendas online profesionales y alucina. Un consejo, cualquier par de monitores estéreo semiprofesionales como los M-Audio te va a dar un sonido mucho más nítido y limpio que las opciones gamer.



Jesús Cambria

Tengo un PC algo viejo, un Sempron, exactamente, y me gustaría saber qué opciones de actualización tengo para poder jugar a alguno de los últimos juegos con garantías.

140 MARCAPLAYER





precios mercado con todos sus Los mejores juegos del

Los recomendados

Nuestras queridas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:



PLAYSTATION 3



SI	nooter	PRECIO	HOTA
1	Modern Wastare 2	69 55	97
2	Call of Duty IV	49 95	+00
3	Killzone 2	29 95	3.6
4	Bioshock 2	6495	9,5

P	lataformas	PRéClu	NOTA
1	Little Big Planet	19 15	9.5
Z	Ratchet & Clank A	29 35	
3	R&C Atrapados	5905	8.7
4	Lego Indiana Jones	2945	***

2	Oblivion Elder	2690	
3	Fallout 3	1995	9.3
4	Dragon Age	69 95	9.0
D	eportivo	₹REU9	NOIS
1	FIFA 10	699	9.4
-			

1 Final Fantasy XIII 6995 9.4

D	eportivo	PRECIO	NO
1	FIFA 10	699	9.4
2	Mundial 2010	59 95	9:
3	PES 2010	6415	8 9
4	Virtua Tennis 2009	64 55	***

C	onducción	DEELN:	NUTS	Li	ıcha	BENTAL	MOI
1	Burnout Paradise	19 34		1	SSF IV	39 95	9
2	Pure	14 45	9.2	2	Street Fighter IV	5995	9
3	Colin McRae Dut 2	5935	9.0	3	Tekken 6	8995	9.
4	NFS Shift	6995	8.8	4	Blaz Blue CT	59 9s	8

Musical

Acción 1 Uncharted 2

4 Guitar Hero 5

God of War III 3 GTA IV 4 Batman Arkham A 49 3 92

6995 90

69 is 97 6995 9.6

Rock Band Beatles 49 95 9 0 D) Hero 110 9 0

Rock Band 2 39 st 9 2 Rock Band Beatles 29 st 9 0

5995 90 1995 7.5

39 % 9.2 59 % 9.6

59 95 8.9

29 95 Batman Arkham A 59 s 9.6 Assassm's Creed II 69 s 9.6

6995 95

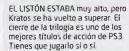
Bayonetta

Es	strategia	Na do	MOTA
1	Vilkyria Chronicles	25 15	040
2	Endwar	2695	8.5
3	Civilization Rev.	39 25	-
4	C&C Red Atert 3	69.55	8.0

	ayStation St	PALLO	1601.0
1	SSF2Turbo HDR	1499	
2	Pain	7.95	***
3	Pixel Junk Eden	7 90	2-9-1
4	Pixel Junk Racers	7 49	00-

EL EXPERTO RECOMIENDA

God of War III





PLAYSTATION 3



Wii



SI	nooter	FRECIO	MOLE
1	House of the Dead	46 15	9.5
2	MW Reflex Ed.	59.95	9 3
3	Metroid Prime Ini	49 95	9
4	Resident Evil TDC	49 95	9.1

P	ataformas	pp- 10	NOT
1	Super MarioGaraxy	44 95	97
2	New Super Mario	49.95	9.2
3	Super Paper Mario	49.05	84
4	Mushroom Men	56 95	9.0

R	ol	PERTO	100
1	M. Hunter Tri	49 95	9
2	Zelda Twilight	-	
3	FF Chacaba's Dun.	3695	8
4	Marvel Ultimate A	59 55	7

D	eportivo	ENTERD.	NOT
1	PES 2010	3995	9
2	Grand Slam Tennis	4995	9 (
3	PES 2009	1995	8
4	M&S IJOO Invier	5999	8.5

Co	onducción	PRECN	20334	L	ıcha	PRE IC
1	Mario Kast Wii	46.05	8.1	1	Super Smash Bros	495
2	Fórmula 1 2009	49 95	8.9	2	Tatsunoko vs	3999
3	NES MILIO	49 1	79	3	WWE 50 2009	241
4	Cars	2995	79	4	Castlevania Judg	299

Estrategia PRICE NO			Musical		
1 Little King's Story	33 95	90	1 Rock Band 2		
2 Pikmin 2	2999	8.0	2 Rock Band Bea		
3 Overlord Dark L	49.95	8.6	3 GH Metallica		
4 Animal Crossing	49 25	8.4	4 Let's Tap		

P	uzzle	PRECIO	MULA	A	cción	PRECIO	a Fore
1	Boom Blox Smash	1995	8.6	1	No More2	39 95	9.0
2	Rayman Raying	29 45	9.6	2	Red Steel 2	49 95	9.0
3	Trivial Pursuit	3995	8.2	3	S.H. Shattered M.	39 45	8.9
4	Mario Party 8	49 21	6.2	4	MadWorld	29 #5	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

Red Steel 2

ACCIÓN CON ESPADAS en un salvaje oeste lleno de samuráis. No tiene nada que ver con el primer Red Steel, y nos gusta mucho más De lo mejor de Wii para este año.



Chema Antón



XBOX 360



SI	nooter	PIFCO	NUTO
1	S WM GOD	6995	97
2	Bioshock	19.55	***
3	Bioshock 2	64 35	9.5
4	Halo 3	29 15	***

PI	ataformas	PRECIO	MCTO
1	Prince of Persia	26 95	87
2	Tomb Raider Und	2995	8.7
3	Banjo-Kazonie	29.00	86
4	Lego Ind Jones 2	59 %	7.7

R	ol .	ruser,	HOT
1	Mass Effect 2	69 95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69 ₃∘	9.4
3	Fatiout 3	19 ×	93
4	Fable 2	49 35	9 :
_			

D	eportivo	PRECIF	MIT	
1	FIFA 10	6995	94	
2	Mundial 2010	59.95	9.2	
3	Fight Night 4	69 as	8.9	
4	NBA 2K10	59 %	8.9	

onducción	201100	nent p	L	icha
F017a 3	6445	95	1	SSF IV
Pure	594	9.2	2	Street Fighter IV
Midnight Club LA	2995	91	3	Tekken 6
Colin McRae Dirt 2	59 25	90	4	Blaz Blue CT
	Forza 3 Pure Midnight Elub L A	Forza 3 6445 Pure 594 Midnight Club LA 2965	Forza 3 6445 9.5 Pure 594- 9.2	Forza 3 64% 95 1 Pure 59% 92 2 Midnight Club LA 29% 91 3

E	strategia	FREGO	NOTA	M	usical	PRECIO	ATIMA
1	Halo Wars	3995	8.6	1	Rock Barid 2	49 15	9.2
2	Endwar	59 95	8.5	2	Rock Band Beaties	29,95	9.0
3	Civilization Rev	5995	***	3	DJ Nero	110	9.0
4	тгорісо 3	49 ss	8.3	4	Guitar Hero 5	69 %	9.0
X	box Live Arc	ade		A	cción		

X	box Live Arca	Ide RPSHTS	MOTA	Ac
1	Braid	1200	10	1
2	Shadow Complex	1200	9.5	2
3	Portal Still Alive	1200	***	3
4	Geometry Wars 2	800	***	4

RECOMIENDA

Just Cause 2

EL EXPERTO

RICO RODRÍGUEZ ES el protagonista del juego más grande, en tamaño, que hemos podido ver Y la excusa para hacer todo tipo de locuras en 1000 km cuadrados





Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página



te regala 10€ en Los recomendados



PSP



SI	nooter	PAECRO	NOTA
1	Resistance Retri.	3944	92
Z	Killzone Liberal	1995	***
3	Syphon Filter LS	2405	-
4	Medal of Honor H2	19 45	

Plataformas 39 95 9.0 1 Little Big Planet 2 Prinny 3 Locoroco 2 3935 8.5 29 as 8.0 4 Crash Guerra

K	ol	PINCLIO	NOTE
1	Crisis Core FF VIII	29.45	100
2	Star Ocean SE	39.95	-
3	Phantasy Star P	44.95	9114
4	Investmals	4995	30

Deportivo	PRECIO	4014
1 FIFA 10	39 95	94
2 PES 2010	29.95	
3 Football Mana, 09	44 35	8.5
4 S White Snow	1995	8.0

Lucha Conducción 1 Midnight Club LA 1995 9 1 2 Motoistorm AE 3995 9 0 3 F1 2009 3994 8.7 1 Dissidia Final Fant 39% 9 0 2 Tekken 6 39% 8.9 3 Soul Calibur BD 79% 8.5 4 Gran Turismo 4 Smackdown 2009 1995 88

2345 6

36.95 9.1

2945 8 2 2945 8 2

3995 78

1995 8.8 3995 8.6

39 95 B 5

1905 --

39 15 ---

2935 ---

1	Endwar	1945	85
м	Mytran Wars	2995	8.4
	Bagman	29.95	
4	Eye of Jugment L.	2995	7.0

1 Buzz Cerebros

2 Buzz Boisillo

Mind Quizz

Conducción

1 Mario Kart 05

4 Moto Racer DS

Estrategia

4 Fire Emblem

Conducción

1 Gran Turismie 3

2 Burnout 3 Take 3 Burnout Revenge 4 MotorStorm A E

1 Onimusha Warlords --

Disgaea Hour Of

1 We Love Kataman

Katamari Damacy

Estrategia

4 Ring of Red

3 Los Sims 2

Puzzle

Civilization Rev.

Trackmania DS

4 Capcom Puzzle W 29 m

A	cción	PRECIO	NOTA
1	God of Wer. CO	19 15	***
2	GTA Vice City Stor	1995	
3	Monsters Hunter	29 35	9.2
4	GTA Chinatown	39 95	8.6

Bleach Bor 2935 8.3 Bleach Dark Souls 3995 8.1 Ultimate Mortal K 4495 7.2

90, 55

2995 9.1

2995 8.5

39 95 7.2

1955 -

3900

- ---

1995 --2995 ---

1944 ...

Rock Band Unplug Patapion 2 4 Patapon

39 s 8 2 39 s 8 4 29 s ---

Musical 1 Beaterator

Lucha

1 Bleach Bot

1 Rhythm Paradise

3 Guitar Rock Tour 4 GHoT MH

2 Maestrol lumo

4 WWE 2009

Musical

EL EXPERTO RECOMIENDA

Silent Hill: S.M.

REVIVE LA PRIMERA entrega de la saga pero desde otro punto de vista. Lo único que tendrás para enfrentarte a tus miedos es una simple linternita



G. Maeso PSP



EL EXPERTO RECOMIENDA

Pokémon Oro & Plata

LA SAGA SE renueva una vez más con su última edición, que ahora incluye un podometro especial, Poketwalker, que te ayudará a meiorai a tus Pokemon



Chema Antón NDS



NINTENDO DS



SI	hooter	FREC ₁ O	MTCM
1	Metroid Prime H	39 35	8.4
2	Space Invaders Ex	2995	84
3	MW Mobilized	3995	8.3
4	Big Bang Mini	29 95	80

PLAYSTATION 2

199: -

Plataformas 1 New S Mario Bros 39.4 --Yoshi's Island OS 3995 1995 80 3 Bomberman 2 4 Sin Chan Avent 1955 78

R	ol	PER LIG	Note
1	Pokémon G &S.	39 95	9.3
2	Mario & Luigi VCB	39.95	93
3	Chrono Trigger DS	39 45	9.0
4	The World Ends	3995	87

D	eportivo	PPECID	NOFA
1	Fita Socces 09	1995	8.4
2	TH Proving Ground	2995	7.8
3	New Int 18F	39.40	7.3
4	Skate it	39 45	72

1 Shadow of Coloss 1996 ---

4 Ratchet & Clank 3 19 as ---

1 Final Fantasy XII 1935 ···

4 Dragon Quest VIII 1945 ---

790: ---

2999 --

2995 -

Plataformas

2 100

2 Okami

3 Persona 4

Deportivo

1 PES 2010

3 Tony Hawk's 3 4 SSX 3

2 FIFA 10

Puzzle 1 Profesor Layton 2 Profesor Layton 2 3 Scribbienauts 4 Hello Pocovol

1 AoE Mythologes 19m 89

Acción 1 GTA Chinatown W 19 s 9.3 2 Zelda Spirit 39 s 9.2 3995 95 3995 8 8 2 Zelda Spirit 39 s 9 2 3 Castlevania OoE 39 s 9 0 4 Alicia en el País... 39 s 8 7 39 95 8.7 3995 8.5

Lucha

1 Tekken 5

Musical

Soul Calibur II

3 DOA2 Hardcore

4 VF4 Evolution

1 Guitar Hero It

Guitar Heio

3 Amplitude

4 Frequency

1 God of War

3 Resident Full 4

4 SH Shattered M

Acción

EL EXPERTO RECOMIENDA

lak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de jak & Daxter que llega a PS2 Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta



L Fernández PLAYSTATION 2



PC

Shooter

2 Killzone

3 Red Faction

1 TimeSplitters 2



SI	nooter	FPECIU	ATOP
1	Modern Warfare 2	599%	9.7
2	ARMA II	39 es	9.5
3	Aliens vs Predator	4994	93
4	Left 4 Dead 2	4995	92

1 Wow Lich King 34 % 9.5 49 95 9.2 Aion Warhammer Online 2995 9.0 4 Star Trek Online 49 95 89

n	ol	PRE IC	MOTS
1	Mass Effect 2	49 99	96
2	Dragon Age	49.95	94
3	Fallout 3 GOY Ed	49.95	9.3
4	Drakensang	1995	9.0

U	eportivo	PHILCH)	NOTE
1	FIFA 10	295	94
2	PES 2010	39.35	89
3	NBA 2K9	9 45	8.7
4	F. Manager 2010	2900	85

	onducción	PRECIO	NOS.
i	Surnout Paradise	29%	9 9
2	Pure	29 95	92
3	NFS Shift	46.95	8.8
4	Trackmania UF	9 35	8.5

-	strategia	PRECIO	MINTA
1	Warnammer 40K	4995	9.3
2	Empire Total War	49 35	9.3
3	El Rey Arturo	1945	9.3
4	Empire Total War	39.95	9.2

Puzzie		FREDO	4011
1	Little Pet Shop	29 4,	7.5
2	World of Goo	290	212
3	Crazy Machines 2	935	140
4	Line Rider Freest	1955	

Aventura		PRECIO	HOFA	
1	Runaway ATOF	1995	85	
z	Sam & Max	2995	8.3	
3	Sherlock Holmes	1995	8.2	
4	Dracula Origin	995	8.0	

P	lataformas	PIECO	NOTA
1	Prince of Persia	59.95	8.7
z	Lego indy 2	29 %	8.3
2	Fluid	18.91	70
3	Upl	1945	7.0

	cción	PREIN	NUT:
1	GTA IV	4435	98
2	Baunan Arkham A	39 95	96
3	Dead Space	1995	93
4	Just Cause 2	39 4	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

Metro 2033

SHOOTER CON TRAZAS de survival y una gran historia de novela Lo último de THQ te transportará a un mundo en el que el metro es el último reducto de humanidad



'Duardo'



ENTRADAS

360, PS3 Assassin's Creed 2



ABRIL 39.95 €

Ubisoft lo tira Uno de los juegos más vendidos de las navidades pasadas ahora a precio

360

PGR4



ARRII 9,95 €

Uno de los mejores Juegos de los magos de los arcade de conducción, Bizarre, casi regalado

PS2

Mercenaries 2: World in...



ARRII 9,95 €

Una buena versión de Mercenaries 2 para Playstation 2

PC **ORANGE** BOX



ABRIL 9,95 €

Cinco juegos en uno y por diez euros Decir que Half Life 2 o Portal te salen por 2 € cada uno es decirlo todo. Sin duda, una de las mejores ofertas



DE DESCUENTO EN Los recomendados



Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





















36,95€ 51,90€

Código descuento: XLMARCA*PM2033*

Código descuento: XLMARCA*XM2033*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda www.xtralife.es v busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código Marca Player en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

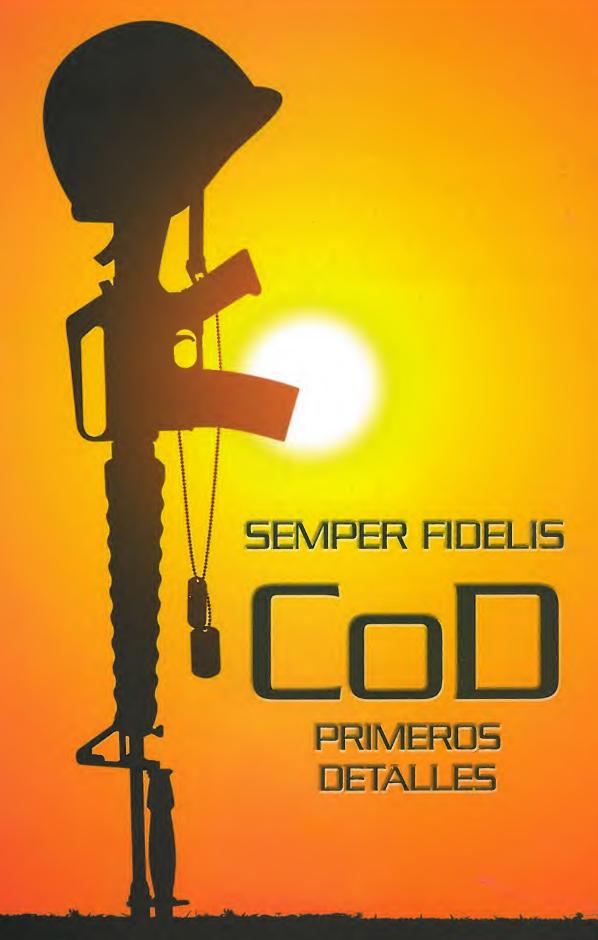
Entrega er

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

"Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en www.xtralife.es y consigue suscripciones gratis a tu revista Marca Player y muchos premios más.





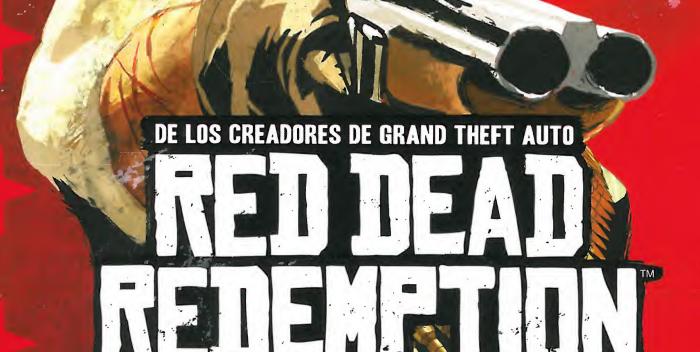
DÍA D 14 de Mayo, 2010

NINTENDE DS. OXL

(Nintendo[®])

MAYORES PANTALLAS, MAYORES EMOCIONES.





DOS HASTA EL FINA

REDDEADREDEMPTION-ELJUEGO.COM











XBOX 360 LIVE



